Beep

新連載
すぎやまこういちのゲーム漂流記

5

MAGAZINE FOR GAME KIDS
コンピュータゲーム情報誌●ビープ

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
平成元年5月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻5号通巻55号
1989 MAY 400円

特集1＝ゲームがパワーダウンしたなんて言わせない！今年関西パワーはやりまっせ！

関西パワーの逆襲！

特集2＝ハヤりの麻雀ゲーム。数多くのソフトの中でトドメの1本はどれ？

究極の麻雀ゲームはこれだ！

徹底マスター

●ファミコン
ドラゴンスピリット／天地を喰らう／ジーザス〈後編〉
●PC-エンジン
究極タイガー／P★47
●メガドライブ
ファンタシースタII〈後編〉／スーパー大戦略
●パソコン
大戦略III／D.C.コネクション／サーク／スタートレーダー
●ビデオゲーム
AOU'89見聞録／ストライダー飛竜／レジェント・オブ・ヒーロー・トンマ／ファイティング・ファンタジー



メガドラ参入
メーカー追跡レポート



ゲーム・ミュージックの宝庫
キングC.G.Mシリーズ
SERIES
コンピューター・ゲーム ミュージック
●発売元 キングレコード株式会社
KING
「ジーザス」の音楽が
すぎやまこういちのアレンジにより
華麗なるオーケストラ・サウンドで登場!!
ミュージック・フロム
J·E·S·U·S
ジーザス
恐怖のバイオ・モンスター
4.21 ON SALE
★オーケストラ・アレンジ・バージョン(蒼い無限/菫色の愛〜甘い抱擁/他全11曲)
★更にファミコン版ゲーム・オリジナルB.G.MとSEによる
サウンド・シアター 全25分収録!!
CD 276A-7701/税込定価¥2,843
カセット 230T-3701/税込定価¥2,369
©キングレコード/エニックス
ただいま大好評発売中!! ファミコンソフト[ジーザス 恐怖のバイオ・モンスター]
〈ファミコン用ROMカセット〉 ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。


NEC
PC Engine
PC Engine EXCITING WORLD
五感、狙い打ち！
エンジンパワー全開!!
闘いだ！夢だ！冒険だ！ソフト軍団が続々と登場してPCエンジンの世界がさらにパワーアップ。
思いっきりリアルなビジュアル、エキサイティングなサウンドでキミの魂をとりこにするぞ！
五感を刺激する興奮と感動を、さあ、手に入れろ!!
OUT LIVE
アウト ライブ
Fighting WalKerに乗り込み地下遺跡の中で戦え。さあ、惑星ラフラを救い出せ！
サン電子
©1989 SUN SOFT
好評発売中
希望小売価格5,600円（税別）
改造町人シュビビンマン
かいぞうちょうじん
魚屋太助とキャピ子の痛快アクションゲームだ！2人同時プレイで面白さUP!!
日本コンピュータシステム
©1989 NCS
好評発売中
希望小売価格5,200円（税別）
THE FREEDOM FIGHTER
P-47
ヨーロッパ戦線がリアルによみがえる噂のシューティングゲームの登場だ！
エイコム
©エイコム
好評発売中
希望小売価格5,200円（税別）
F-1 PILOT
You're King of Kings
エフ ワン パイロット
本物のF-1コースをリアルにシュミレート。さあ、迫力の3D画面が待ってるぞ！
パック・イン・ビデオ
©1989 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.
3月23日
好評発売
希望小売価格6,300円（税別）
PUSH <RUN>
© 1989 PACK-IN-VIDEO
日本コンピュータシステム
©1989 NCS
発売日未定
希望小売価格5,200円（税別）
まかいはっけんでん
魔界八犬伝 SHADA
データイースト
©1989 DATA EAST CORP.
4月1日
好評発売
希望小売価格5,500円（税別）
死霊戦線 WAR OF THE DEAD
しりょうせんせん
PCエンジン史上初のコンバットホラーゲームの登場だ！キミの挑戦を待ってるぞ。
ビクター音楽産業
©FUN PROJECT.INC.1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES.INC.
3月24日
好評発売
希望小売価格5,500円（税別）
がんばれ！ゴルフボーイズ
4人まで同時に遊べるマルチプレイヤーで極上のゴルフゲームが味わえるぞ！
日本コンピュータシステム
©1989 NCS
3月28日
好評発売
希望小売価格5,300円（税別）
ワンダーモモ
人気のアクション舞台劇の登場だ！こんどはモモに部屋でゆっくり会えるぞ。
ナムコ
©1987 1989 NAMCO LTD.
発売日未定
希望小売価格未定
究極TIGER
きゅうきょくタイガー
アーケードで人気No.1を誇るあの「究極タイガー」遂に登場！ さあ、敵を撃破しろ！
タイトー
©1989 TAITO
3月31日
好評発売
希望小売価格5,500円（税別）
Deep Blue
ディープブルー 海底神話
ディープブルー かいていしんわ
30種を超える海底魚の襲来にキミはたえられるか！これが噂のSTG。
パック・イン・ビデオ
©1989 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD
3月31日
好評発売
希望小売価格5,300円（税別）
00030550
HE system
ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格 24,800円
（税別）
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

システムの解説

ここは剣と魔法の国



形にとらわれない自由な発想のもとに創造された進化するRPG。シナリオが増え続けるなど、画期的なシステムを取り入れた。

ロマンシア
緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが……。

失われたタリスマン
このところソーサリアンの町は奇妙な事件が数多く起こっていた。夏だというのに雪が降ったり木が突然枯れてしまったり……。自然をあやつる石タリスマンに何かあったのではないだろうか、そんなうわさが飛びかった。

天の神々たち
その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。「神々が天罰を下された」彼らは口々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。

音もRPGの大事な要素。60曲のオリジナルBGMが、ゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます。



- ■消えた王様の杖
- ■暗黒の魔道士
- ■メデューサの首
- ■氷の洞窟
- ■盗賊たちの塔
- ■ルシフェルの水門
- ■不老長寿の水
- ■紅玉の謎
- ■ロマンシア
- ■失われたタリスマン
- ■囚われた魔法使い
- ■暗き沼の魔法使い
- ■呪われたクイーンマリー号
- ■呪われたオアシス
- ■天の神々たち

●PC-88SRシリーズ 5′2D(5枚組)
●PC-98F/VM 5′2DD(5枚組)
●PC-98U/UV 3.5′2DD(5枚組)
●X-1turboシリーズ 5′2D(5枚組)
●PC-88VA専用 5′2DD(5枚組)
各9800円



ユーザーのニーズにこたえ、魔法や武器の売買が簡単に。ソーサリアンの世界がさらに広がります。ファン必携のアイテム。



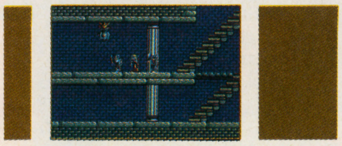
- ■道具の売買
- ■魔法をかける
- ■名前の変更
- ■ユーザーディスク・ツール
- ■BGM
- ■「ソーサリアン」クイズ
- ■お便りコーナー
- ■ドラゴンと戦う
- ■「ミニミニソーサリアン」

魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.2。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りだくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。

●PC-88SRシリーズ5′2DD(2枚組) ●PC98F/VM/VX5′2DD ●PC98U/UV/UX 3.5′2DD ●X-1turboシリーズ5′2D(2枚組) ●PC-88VA専用5′2DD 各3800円



広大なピラミッド、神殿、迷宮のトラップをかわし、魔の本体ギルバレスを倒せ! 追加シナリオのシリーズ第3弾。



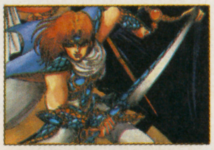
血ぬられた王家の秘宝
広大なピラミッドの中に不思議な力をもつピラミッドが隠されている。かつて1人の呪術師が探しにいった処、それきり消息をたってしまったという。

魔の下僕ガッシュの陰謀
美しいラ・フォーヌの森にギルバレスの下僕ガッシュが城塞を築き上げていた。ギルバレスのもとへ到達するためには、その城塞を通り越さなければならない。

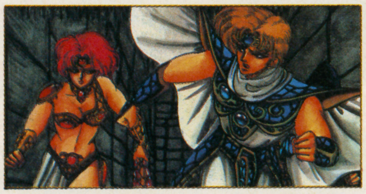
心を失った姫君
ギルバレス島に近いリドニア王国で、チェルシー姫がさらわれたという。リドニア王はソーサリアンに姫の救出を託した。

嘆きの神殿
ギルバレスがいるという山の中腹に、神殿が立ちはだかっていた。迷宮の入口になっている神殿を何としても突破しなければならない。

魔王ギルバレスの迷宮
ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。いよいよソーサリアンとギルバレスの最後の戦いが始まる。







●PC-88SRシリーズ5′2DD(2枚組) ●PC98F/VM/VX5′2DD ●PC98U/UV/UX 3.5′2DD ●X-1turboシリーズ5′2D(2枚組) ●PC-88VA専用5′2DD 各3800円

大事なご注意

追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

ソーサリアン

今までのゲームの常識を打ち破り、シナリオとメインプログラムを完全分離。
だから、ソーサリアンの本体があれば、追加されるシナリオによって常に新鮮な気分で楽しめ、そしてより一層「ソーサリアン」の世界を深めていくことができるんだ！

120

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的に、この魔法を使ってください。

RPG

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の概念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

■ソーサリアンシステムのメモリマップ（のようなもの）

BIOS	メインプログラムの命令に従って、ディスクに読み書きしたり、プレイヤーのキー操作を読みとったり、サウンドを鳴らしたりする。
メインプログラム	シナリオを読んで、そのとおりに画面や音を出すようBIOSに命令する
シナリオ	まさにゲームシナリオそのものがかかれている
データ	グラフィック、マップ、BGMなどのデータが入っている

現在までに、追加シナリオがVol.3まで、そしてユーティリティーのVol.1と、爆発的人気を誇り絶賛発売中。この後も、ソーサリアンのいろんな企画が考えられています。将来には、ユーザーの君たちが作ったソーサリアンの世界ができるかも？
これからも、無限の可能性を秘めたソーサリアンにご期待下さい。



前作をしのぐ、ソーサリアンファン待望の追加シナリオ第一弾。AVGの要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。



魔性の島

沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような謎が秘められているのだろうか？

いけにえの神殿

とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてさしださねば世界を破滅においやる」と言うのだが……。

悪魔に魅いられた花

数多くの貴金属を出す鉱山の村で、疫病がはやりだしたという情報が流れてきた。村のそばにあるカルデラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだが、そこへの道は落盤のため閉ざされていた……。

ああ、ジョゼフィーヌは今何処に……

ケメケメ王国のプリンセス、マーベラの可愛がっていたペットのジョセフィーヌが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ!? さあ、大変だソーサリアン！ ジョセフィーヌを捜し出せ！

アマゾンの剣(つるぎ)

女だけの町、ヴァネルバの使者がペンタウアへやってきた。王が行方不明になり、魔物が街を荒している というのだ！ さっそく、何人かのソーサリアンがヴァネルバへと旅立って行った……。







●PC-88SRシリーズ5′2D ●PC-98F/VM/VX5′2DD ●PC-98U/UV/UX 3.5′2DD ●X-1turboシリーズ5′2D ●PC-88VA専用5′2DD 各3800円





戦国の世に巣くう"魔"を討て！ 日本を舞台にソーサリアンが活躍する。5′2Dでは、2枚組になるほどの長編。追加シナリオ第2弾。



武田信玄の章

織田・徳川連合軍を三方ヶ原で打ち破り、快進撃を続ける武田信玄に魔の気配を感じるという。

織田信長の章

本州のほぼ半分を征服し、凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配が感じられた。

豊臣秀吉の章

天下を統一したが、それだけでは物足りず朝鮮へと出兵した秀吉に魔がとりついていると確認された。

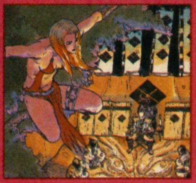
真田幸村の章

大阪夏の陣で死んだと思われていた真田幸村が魔の力でよみがえり家康の暗殺をもくろんでいるという。

徳川家康の章

徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。しかし、微弱ではあるが、江戸城から魔の気配が感じられた。







●PC-88SRシリーズ5′2D(2枚組) ●PC-98F/VM/VX5′2DD ●PC-98U/UV/UX 3.5′2DD ●X-1turboシリーズ5′2D(2枚組) ●PC-88VA専用5′2DD 各3800円

SCITRON

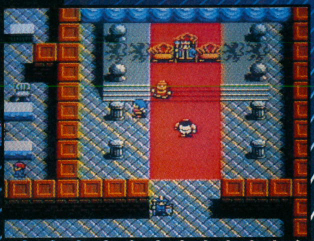
無料で（タダ）
最新ゲーム情報先取り！

『デジタル・ビデオ・プレス』vol.2
好評レンタル中!!



■収録内容■
●ファミコン・ゲーム最新情報：ウルティマ（ポニーキャニオン）、ドラゴンスピリット（ナムコ）、糸井重里インタビュー●アーケード・ゲーム最新情報：AOUショー速報、ウィニングラン（ナムコ）●PCエンジンCD-ROM最新情報：コブラ（ハドソン）●海外ゲーム情報：U-FORCE（NES〈アメリカ版ファミコン〉/ブロダーバンド）●デジタル・ビデオ・プレス独占速報：SSTバンド・ライブ（サイトロン）●マンガ：しりあがり寿●おもしろカタログ：サイトロンニュース●最新ビデオ情報：CG-ゼビウス（ナムコ）ほか
収録時間：約30分（VHSのみ）
制作：サイトロン&アート㈱/ポニーキャニオン　協力：セディック


ドラゴンスピリット
© NAMCO


ウルティマ © PONY CANYON
TM & © Richard Garriott Origin Systems Inc.


ウィニングラン
© NAMCO


SST バンド・ライブ

このお店で借りれるヨ！

レコード店

北海道　【札幌】山野楽器札幌そごう店、玉光堂四丁目店、玉光堂オーロラタウン店【函館】山野楽器ボーニアネックス店【旭川】ディスクポート西武小路【北見】タケダ楽器東急店

東北　【青森】音楽堂本店、成田本店【盛岡】新星堂盛岡店、キクイチ【秋田】全音秋田【仙台】ヤンレイ、新星堂仙台店、フジ楽器、サイトー楽器【福島】ざ・らんど、オリエンタルレコードコルニエツタヤ店【会津若松】フレンズ【花巻】新星堂花巻【郡山】三野屋、新星堂カルチェ5郡山店

関東・甲信越　【新潟】ツモリレコード伊勢丹店【長野】トーチク【鹿沼】はしだ楽器【伊勢崎】N.N.ナカジマ【水戸】ヤマギワ【熊谷】新星堂熊谷店【所沢】ディスクポート西武所沢店【大宮】ヤマギワ大宮店【小山】小山ヤンレイ【宇都宮】新星堂Q5【銀座】山野楽器銀座本店【池袋】五番街【新宿】山野楽器新宿小田急店【大森】新星堂大森店【蒲田】コタニ蒲田店【吉祥寺】新星堂吉祥寺ロンロン店、山野楽器吉祥寺サンロード店【立川】新星堂立川ウィル店【府中】新星堂府中ヨーカ堂店【八王子】新星堂八王子店【二子玉川】すみや玉川高島屋店【松戸】ヤンレイ松戸店【船橋】イトーMC船橋ららぽーと【津田沼】山野楽器津田沼パルコ店【甲府】新星堂甲府駅ビル店【横浜】ヨコハマ音楽館、シアル音楽館【鶴見】オデオン堂カミン店【川崎】新星堂武蔵小杉店【戸塚】ハマヤ電気本店【町田】山野楽器町田小田急店【厚木】レスポック【静岡】すみや本店【浜松】イケヤ本店

東海・北陸　【名古屋】ヤマギワメルサ、ヤンレイ名古屋、愛曲楽器近鉄、太陽サウンドオン【豊橋】ヤマト楽器精文館【豊田】新星堂豊田店【岡崎】大衆堂本店【大垣】電波堂本店【金沢】山蓄香林坊109店【福井】松木屋本店【四日市】北勢堂四日市店【松坂】カナリヤ楽器

近畿・四国　【大津】ディスクポート西武大津店【京都】ピックアップ【西大寺】大月楽器（奈良ファミリー）【梅田】阪急イングス、阪神デパートレコード売場【吹田】ダイエーサウンドワールド【豊中】駅前交声堂【くずは】モール街ワルツ堂【心斎橋】ミヤコ本店【八尾】ディスポート西武八尾店【藤井寺】新星堂藤井寺店【岸和田】ヤングレコード（トークタウン）【和歌山】音楽文化堂市駅前店【三宮】星電社三宮本店、ダイエーパレックス【サンチカ】星電社サンチカ店【名谷】大蓄名谷店【明石】星電社明石店【姫路】星電社姫路店【松山】明屋本店、デューク松山【高知】デューク高知

中国　【岡山】大森楽器本店【広島】紀伊国屋書店6Fレコード部、音響堂フジ広島店、ダイイチパソコンCity【福山】中国ヤンレイ【鳥取】レコードの店セイコ【米子】大蓄米子店【山口】OK無線ちまきや店

九州　【福岡】ベスト電器本店、ヨシダ楽器本店、ダイエー原店内サウンドワールド店、サウンドワールド福岡【香椎】ヨシダ楽器ダイエー【黒崎】ウィーン本店【久留米】リズムレコード【熊本】帝都無線【長崎】アトムレコード本店、ダイイチ浜デンキ【佐世保】平和堂、川下本店【佐賀】久米楽器【大分】リズムレコード大分店、大分エトウ南海堂【宮崎】西村楽器本店【鹿児島】十字屋

レンタルビデオ店

北海道　【釧路】サンホームビデオ釧路若竹店【函館】ブックセンターみはら【札幌】ビデオプラザビックペン、ビデオレンタルYES、ビデオムービー北24

東北　【山形】ミュージック昭和【仙台】ブラザーシータショップ仙台【福島】オリエンタルツタヤ【三沢】マックロード三沢【花巻】カルチャーランドマルカン

関東・甲信越　【八重洲】ビデオメイツ八重洲【秋葉原】ヤマギワソフトショップA館【渋谷】チャーリーズX2【東池袋】ゲームプラザ ゴリラ【新井】ブラザーシータ【下石神井】スクリーン&BOO【貫井】スクリーン【二子玉川】ヤマギワ二子玉川【新橋】ダイナミックオーディオ新橋店【南小岩】パノラマ小岩店【亀戸】スターウォーズCD館【田柄】ピンナップ赤塚店【高島平】ポニービデオランド【お花茶屋】VIVI【足立】富士ブックス【田端新町】LOOK-1【府中】キッチンハウスふらみんご【八王子】ラビット【多摩】ニュータウンビデオ【武蔵小山】ビデオエイジ武蔵小山【横浜】ワールドビデオ、ビデオレンタル優、ビデオスーパー横浜、ビデッコ金沢八景、スクリーン&BOO横浜【厚木】コレクションシバ【相模原】チャーリーズ橋本【木更津】すみや木更津【市原】すみや市原【八千代台】すみや八千代台【市川】アコム本八幡【船橋】白馬【印旛郡富里】ビデオセンターかずみ【東越谷】すみや東越谷店【春日部】富士ブックス武里【和光】ビデオメイト【川口】川口ウィング【浦和】浦和SOFT BOX B【深谷】深谷ビデオプラザ21世紀【つくば】ビデオアルファ学園店、ビデオアルファプラスワン【高崎】HOP【静岡】ビデオプラザコーワ沓谷【新潟】創夢館【松本】ビデオジャック【御代田】スーパーやまいちや（Vrex801）

東海・北陸　【名古屋】シネスポット35高針、スペース名東、三洋堂パソコンショップシグマ、トップカメラ【津島】ビデオ ピカルーン津島【津】ビデオランドレインボー【尾西】ビデオタウン80【犬山】HERSHY'S【磐田】すみや磐田店【豊橋】USV豊橋【東郷】チャンネル2和合【西尾】三愛堂【江南】キャットアカデミー江南【魚津】ビデオハウスB&V【富山】ソフトハウスビーバー

近畿・四国　【大阪】ビデオプラザアルファ、ビデオコミュニケーションセンター、レンタルビデオ1.2.3.森ノ宮店【平野】ビデオジョイント【八尾】フォーラム八尾【堺】ビデオファミリー堺東【吹田】ビデオプラザアルファ北千里店【豊中】ブックコスモス【大東】ホームシアター【寝屋川】オスカー【神戸】コラージュ、ホーリーウッド【京都】ビーバーレコード河原町京宝店、ビーバーレコード四条京極店【西大寺】AVフォーラム西大寺【徳島】チャーリーブラウン【高松】ビデオワールド今里、ビデオロッキー【松山】ビデオイン松山三津店【宇多津】フォーラム四国

中国　【広島】ポパイ白島、ポパイ千田【宇部】ワールド宇部【出雲】スクリーン出雲【倉敷】カック倉敷

九州　【福岡】ビブレ21【小倉】ディオニー【延岡】映画村【久留米】ビデオアメリカ十二軒屋店【宮崎】アルファ丸島

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

●無料レンタルは、それぞれのお店のシステムに従ってレンタルしてください。
●サイトロン・ファンクラブの会員にも、無料レンタルいたします。詳しくは、ファンクラブにお問い合わせください。
●詳しくは、お近くのポニーキャニオン営業所にお問い合わせください。
札幌支店/011-232-5151　仙台支店/022-261-1741　東京支店/03-221-3261　名古屋支店/052-562-0111
大阪支店/06-541-1601　広島支店/082-243-2915　福岡支店/092-751-9633

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
TEL.03-221-3151

SCITRON & ART INC.
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8
神宮前コーポラス409号
サイトロン・アンド・アート㈱ TEL.03-498-7273

「ザ・スキーム」／古代祐三

―サウンド・ボードⅡ・ヴァージョン―

これが究極のゲーム・ミュージックだ！

ゲーム・ミュージックの大ヒット・メーカー、あの古代祐三の話題の新作〝ザ・スキーム〟

イラスト：都築和彦



The Scheme

CD：25A2-8 税込定価¥2,627（税抜価格¥2,550） CT：20A4-8 税込定価¥2,070（税抜価格¥2,010）

収録曲：1.INTO THE LAIR 2.DEATH WORLD 3.I'LL SAVE YOU ALL MY JUSTICE 4.COWARD! 5.HA! HA! 6.PERPETUAL DARK! 7.SHOUT DOWN 8.THOUSAND EYES 9.NUCLEAR POWER 10.MASTER OF THE SHOOTING 11.ANGRY FIST 12.THE FORCE ROTTED AWAY 13.THE EMPEROR WAS STEEPED IN VICE 14.HARDY IS THE STRONGEST 15.CHALLENGING TOMORROW 16.GAME OVER 17.HASSIN COM. 18.MAGISTIC FIRE <Arranged Version> 19.THE EMPEROR WAS STEEPED IN VICE 20.THE FORCE ROTTED AWAY 21.I'LL SAVE YOU ALL MY JUSTICE 22.THOUSAND EYES 23.PERPETUAL DARK

◉初回特典：オリジナル・イラスト・ステッカー付。

4·10 ON SALE!

この「ザ・スキーム」ではサウンドボード2を使うことによって、従来のFM音源＋SSG音源3声から、FM音源6声＋SSG音源3声＋リズム音源6声＋サンプリング音源1声と、表現の枠が広げられました。そのことによってパソコン界初のサンプリングを同期させた音楽を作ることができるようになりましたが、苦労したのは音源ハードが違うため、それを動かすドライバー、エディターはもとより曲まで全部作り直さなければならなかったことです。また、それらに関する制作期間が約1ヶ月半と短かったため、作曲にあたってサウンドボード2の性能をフルに発揮できなかったのが心残りです。ゲーム・ミュージックというジャンルはまだまだ発展前進するでしょう。僕も今までの経験を活かし、良いゲーム・ミュージックをこれからも作り続ける努力をしていくつもりです。

古代祐三

このCD（テープ）に収録されているコンピュータの生音による原曲を聴いていただきたい。サンプリングという新技術を駆使した彼のサウンドは、恐ろしいまでの迫力とセンスをもって、皆さんの耳に飛び込んで来るはずだ。このリズムが、このビートが、この旋律が――。大袈裟でも何でもなく、そこから明らかに今までのゲーム・ミュージックとは一線を画した古代祐三ワールドの熱い息吹を感じ取っていただけるであろう。さらに、新たに付加された5曲のアレンジ・バージョン、こちらも文句なしにお薦めできる。なにしろ、従来のゲーム・ミュージックのパターンとは異なり、"ザ・スキーム"に関しては古代君自らがすべてのアレンジに参加しているからである。これほどまでに原曲の作曲者のコンセプトが貫き通されたアレンジも珍しい。特に、彼が本作品の中で最も好きだという「The force rotted away」、見事にユーロビートナイズされた「I'll save you all my justice」のアレンジは出色の出来であると言える。

ゲーム評論家 山下章

Alfa™

アルファレコード株式会社

販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

NEW RELEASE SCRAMBLE

●新作スクランブル

FAMICOM

糸井重里が手塩にかけて育てたゲーム
激笑の激闘プロレス?!
レンドルVSレンドル!?
3Dメガネ捨てなきゃよかった

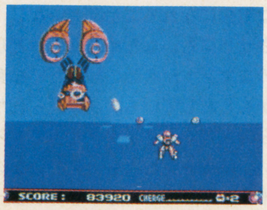
コズミック・イプシロン



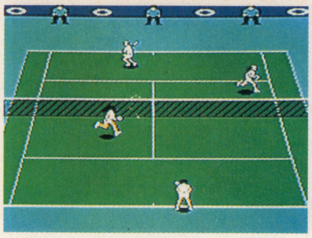
SHT
●9月発売
●未定
●アスミック
●カートリッジ

おーなつかしや3Dシューティング。そして久しぶりの3Dシステム対応。宝のもちぐされだと嘆(なげ)いていた諸君、よかったねえ。捨ててしまった人は今のうちに買い揃(そろ)えておくがよい。

写真を見てもらえばわかるように、かなりすごい。宇宙船型キャラとロボット型キャラを操り、宇宙空間、都市、海上、砂漠など16ものステージを舞台に、敵キャラクターとのバトルを繰り広げるのだ。自機は前述2種類のキャラクターに変身しながら戦うという。どうなってんでしょうねえ。3Dシューティングというと、画面の隅にけっこう安全地帯があったりするんだけど、このゲームはないんだって。なぜなら敵キャラが頭がよいからだそうだ。自分の攻撃方法もビットレーザー、大出カレーザー、自動追尾(ついび)ミサイルなど視覚にうったえるものばかり。3Dはとにかく奥行きと迫力が大切なので、練(ね)りに練った物を出してほしいと思うのである。



ワールドスーパーテニス



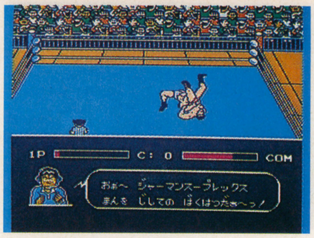
SLG
●5月発売
●未定
●アスミック
●カートリッジ

テニスの人口は急増しているはずなのに、テニスゲームはいまいち盛り上がらない。自分で本当にプレイしている気分になるくらいうまくなるのは至(し)難(なん)の技だからだろうか。だけど一応の基本プレイがマスターできると、もう野球ゲーム以上にのめりこめるのも事実だ。野球ゲームのようなまぐれで勝つ的なことは、テニスゲームの場合少ないんだけど、目に見えて自分がうまくなっていくのがわかるってのはとても快感。ましてや最近の野球ゲームみたいに成長していくとなれば……。

ワールドスーパーテニスは実在のテニスプレイヤー（イワン・レンドルとクリス・エバート）を使っていることだけでも驚きなんだけど、さらにその選手を成長させることができる。そして友達が育てたキャラクターと対戦させることもできるという親切設計。友達のレンドルとキミのレンドルがぶつかりあうなんて、想像しただけでもプルプルしてしまうじゃないか。

モードだけでもシングル、ダブルス(対CPU、対友人のキャラ)、バーサス(対CPU、対友人のキャラ)と、とにかく充実! 期待して待っていいかもよ。

激闘プロレス



ACT
●9月発売
●未定
●テクモ
●カートリッジ

だーっはっはっ! このテのゲームはキャラクターの名前や設定がおかしくてたいへんヨイ。「闘(たたか)う江戸職人芸」、「爆走シベリア鉄道」などなど、おかしくて鼻からコーヒーがでてしまいそーだ。ド派(は)手(で)なパンク野郎、というのも楽しい(メタルはおらんのか!?)。まあ、そういう話は置いといて、ゲームを紹介しよう。

レスラーたちは基本的に15の共通技をもっている。ほかに18の特殊技があるが、レスラーによって使える技は異(こと)なる。一番多く使える者でも8つだけだ(最低で5つ)。また、場外に出ると使えない技もあるので注意しよう。

試合は7分間1本勝負! 当然のことながら時間切れ引き分けや反則負け、場外負けもあるので時間表示には常(つね)に気を配(くば)っていてもらいたい。残念ながら試合に負けちゃったりすると、トレーニングモードになって鍛(きた)えてくれるよ。ここでパワーメーターをあげておくと、レスラーの技のかかりがよくなるからガンバロウ!

自分だけのリングネームもつけられるから、前述の名前に負けないような変な名前をつけて楽しんでほしい。

MOTHER



RPG
●7月発売予定
●未定
●任天堂
●カートリッジ

ファミコン・ファンとして自他ともに認めるマルチコピーライター糸井重里さん。みんな知ってるよね? その糸井さんが「子供でも大人でも楽しめるゲームを作ろう」と、2年の歳月(さいげつ)をかけてゲームを作った! この「MOTHER」、シナリオは糸井さんの完全書き下ろしだし、キャラクターや背景のデザイン、音楽まで糸井さんの考えをいかして作られているんだ。まさに「糸井重里の――」という歌い文句がピッタリだ。

ゲームの舞台となるのは、現代のアメリカ。RPGはそのほとんどが中世ヨーロッパを舞台にしているので、これはちょっと珍しいよね。そして主人公はアメリカの一少年。彼が超能力に目覚め、仲間と力を合わせて、宇宙人の侵略(しんりゃく)から地球を守るというストーリーが「スピルバーグの映画のように」展開していく。登場キャラは300人以上というから、オドロキだ! 言葉で遊ぶコピーライターならではのしゃれたユニークな会話に期待したもい(RPGは会話が命(イノチ)だもんね)。

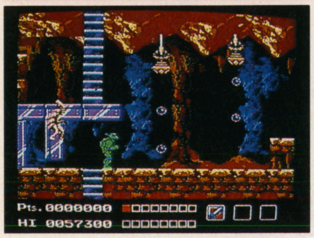
つーわけで今回はここまで! みなさん、楽しみに待っててくれ!

ACT アクション　SHT シューティング　RPG ロールプレイング　ADV アドベンチャー　SLG シミュレーション　PUZ パズル　TAB テーブル　A/R アクションロールプレイング　A/A アクションアドベンチャー

NEW RELEASE SCRAMBLE
FAMICOM

脱税組織を追いつめろ!
ス◯ーボウリングも真っ青? リアルシュミレーションだ!
そのうち対戦相手が脱ぐかも
亀忍者、大活躍!

激亀忍者伝



ACT

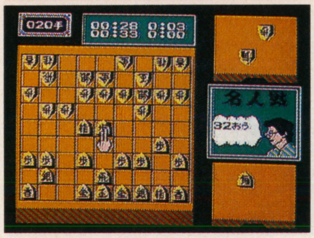
- 5月中旬発売予定
- 5500円(予価)
- コナミ
- カートリッジ

浜渡善は、その道では名高い忍者であった。弟子もたくさんいた。しかし、師匠の地位を得んとする尾碌沙鬼によって浜渡はその姿を巨大なネズミに変えられてしまう。そのとき浜渡とともに生体変換光線を浴びていた者がいた。4匹の亀である。彼らは突然変異によって進化し、亀人間(?)となったのだ! そして12年後、あの尾碌が悪の帝王となって再び浜渡の前に姿を現わしたのであーる。老いた浜渡に代わって、忍者戦士となった亀たちが悪に戦いを挑む!!

うーん、奥が深い……。なんて感心している場合ではないぞ。このゲームにはマルチキャラアクションというのがあって、プレイヤーは4人の亀忍者をとっかえひっかえ使うことができるのだ。4人の特性やもっている武器はそれぞれ違うので、上手く使い分ければより速くよりスムーズにクリアできる。

ステージからステージへのつながりもスムーズでストーリー性を感じさせるし、4人の亀忍者や約37種類の敵たちのキャラクターグラフィックも、お見事にキマっちゃってるぞ。うーん奥が深い。

谷川浩司の将棋指南III



TAB

- 4月下旬発売
- 5,800円
- ポニーキャニオン
- カートリッジ

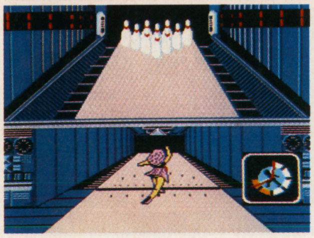
「谷川浩司の将棋指南」シリーズもはや第3弾。こういう将棋ものが、なぜシリーズものになりうるのか……単純に将棋をシミュレートしてのゲームではないからだろうね。

このIIIも将棋をもっと幅広く遊べるようにと、「スロット将棋」とか「ハサミ将棋」などいろいろな味付けがされている。なかでも「スロット将棋」がじつにヘン! 手番のたびに、歩、香、桂、銀、金、角、飛、玉、7の9つの文字が書かれたスロットを回して、その出たものしか動かせない。ところが「777」なんてのが出るとフィーバーで相手が7回休みになったりする。うーん、ヘンだ。

もちろんこんなイロモノ将棋だけでなく、対局はできるし、実力アップのためのウォッチモードもついている。このウォッチモードは、谷川名人が名人位を奪ったときの棋譜を名人みずからのコメント入りで鑑賞することができるのだ。

将棋ってみんなやったことはあると思うけど、オセロや麻雀に押されて、今となってはなかなかやる機会がないんだよね。でもこういう遊び方でやるんなら、将棋もいいなって思うよ。

パーフェクトボウリング



SLG

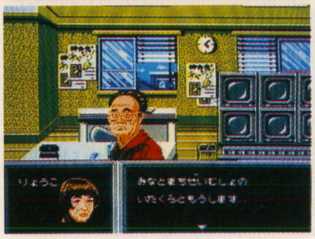
- 7月発売予定
- 未定
- 東京書籍
- カートリッジ
- 画面写真は開発中のものです

ストラーイク! といっても野球ではなくボウリング。実際のボウリングを忠実にシミュレートした、リアルで臨場感溢れるゲームだ。あまりにもリアルすぎて投球(という言い方でいいのかな?)の操作がややこしい気もするが、そのへんはちゃんと考えられていて、操作に慣れるためのトレーニングモードというのがあるぞ。まずはこのモードで特訓しよう。操作に慣れて自信がついたら、ゲームモードへ。あらかじめ設定された8人のプロボウラーたちと対戦できるよ。

1人で遊ぶのがつまらないという君には、VSモード。プレイヤーどうしで対戦できるモードだ。友人がいっぱいいる君や、家族ぐるみでFCを楽しんじゃおうという君には、ダブルスモードというのもあるぞ。2人のプレイヤーでチームをつくり、チームどうしで対戦するんだ。最大8人(2チーム×4)まで同時にプレイできるぞ。

4つのモードをもつこのゲーム、〝近未来の宇宙ステーションの中にあるボウリング場〟という想定で、SFチックなしかけも設定されているらしい。見た目も楽しそう!

マルサの女



ADV

- 9月発売予定
- 5,900円
- カプコン
- カートリッジ
- Ⓒイーティー/カプコン

このゲームはもちろん映画「マルサの女」(2ではない)を題材とするアドベンチャーゲームだ。キミは主人公板倉亮子となって、巨大な脱税組織を追いつめるのだ。税務署員である板倉亮子は、ある日税務調査中に「節税マニュアル」(じつは脱税マニュアル)見つける。そしてそれを追ううちに背後の巨大な脱税組織をかぎつけた。この脱税組織を操る権藤をいったん追いつめた亮子であったが、彼の巧妙な手口に税務署の権限では力が及ばなかった。そして亮子は査察官に昇進し、〝マルサの女〟としてふたたび脱税組織に挑むのだ。

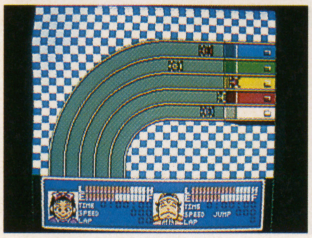
内容は比較的かんたんといえるかもしれない。やり残したことがあれば、その条件をクリアするまでその場所を離れられないからだ。でもさすがに伊丹十三氏が総指揮しただけあって、ゲームをやってても映画を見ているような気分になれること間違いなし。白状させるにも、なだめたり、おどしたりのコマンドが会話の妙みたいなものをかもしだしている。欲に駆られたやつらの人間くささをかぎとってもらいたい。映画を見た人も、見ていない人も十分に楽しめるんじゃないかな。

NEW RELEASE SCRAMBLE

FAMICOM

美しい師弟愛で敵の道場をブン取ろう
ドラゴンを倒して姫を救うんじゃっ
ほんとに究極!?
全国のミニ四駆レーサーに待望の1本が登場！

ファミコン ミニ四駆 ジャパンカップ(仮称)



SLG

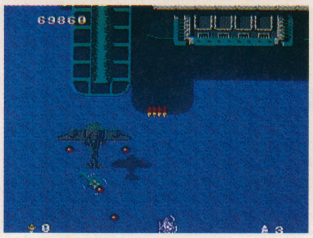
●夏発売
●未定
●コナミ
●カートリッジ

小中学生を中心にガンガン流行っているミニ四駆。その愛好者は全国におよそ160万人といわれ、カワイイ女の子が歌うテーマソングまで発売されちゃっていたりする。そのミニ四駆がついにファミコンで登場だ。出るべくして出た、という感じだな。

まずはマシンを購入、改造、チューニングアップして、ミニ四駆レーサーの最高のステイタスといわれる「ジャパンカップ」をめざす、という具合にゲームは進行するのだ。マシンの重量、空力、安定性、加速性などのさまざまなデータにプレイヤーのバイオリズム(運)も加えられて、微妙な変数に左右されるレースを忠実に再現するぞ。そのうえ、本年度の「ジャパンカップ」公式コースや今後発売予定の車種・パーツなどの最新情報の導入を予定しているっていうからオイシイ！ このソフトで実際の「ジャパンカップ」攻略のセッティングを見つけることも可能だぞ。もちろん現在発売中の人気車種・パーツも登場するのだ。

そしてコナミでもレーサーミニ四駆チームを結成して本物のレースに挑戦するそうだ。そっちも楽しみ！

究極タイガー



SHT

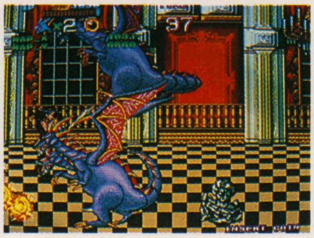
●7月発売
●未定
●CBSソニー
●カートリッジ

話題の究極シューティングゲーム、「究極タイガー」。まもなくファミコンでお目見え！

究極の最新鋭ヘリ・タイガーに乗り込んだキミは、切れ目なく続く敵の攻撃をよけ、要塞を撃破していくのだ。敵は22種類25タイプ。各ステージの最後にはもちろんボスキャラが待ち受けているぞ。こちらだって最新鋭というくらいだから、どんどんパワーアップする。敵輸送用ヘリ、長距離爆撃機、ホバークラフトを倒すと出てくるアイテムを取るのだ。Sマークはショットのパワーアップ、Bマークはボンバーのストックを増やす、武器チェンジのパーツマークは特殊攻撃だ。B弾は弾丸が扇状に広がり、G弾は縦一列の集中攻撃、Y弾は前後左右に発射される誘導弾、R弾はノーマルショットだ。特殊攻撃のパーツを有効に使って、ボスを倒すのだ。

スプライトの限界から、チラチラするのを無視すれば、理屈抜きにスカッとするシューティングの基本といえるかもしれない。ビデオゲームやPCエンジンでも出ているから、7月まで待てない人は、あらかじめ練習しておくように。

ドラゴンユニット



ACT

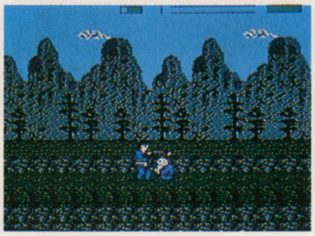
●未定
●未定
●アテナ
●カートリッジ
●写真はビデオゲーム版です

それは突然の出来事じゃった。太古に封印されたはずの悪魔龍ズリーブがふたたび蘇ってしまったんじゃよ。ズリーブは魔術を使って町の人たちを怪物に変えたばかりか、レイラ姫様をさらって自分の城ダークラーザ城に閉じ込めてしまったんじゃ。ほんに悪いヤツじゃのう。平和だったウェンラリー王国は、見るかげもなく荒れてしまった……。ところが、この話を聞いた隣国の王、デューク王が姫様や王国を救おうと、ウェンラリー城にやってきてくれたんじゃ！

ウェンラリー城からダークラーザ城へ行くまでは、地下道や死霊の森など5つのステージをクリアしなければならん。もちろんステージごとにボスキャラがおるんじゃぞ。敵を倒したり、物を壊したりすると武器やアイテムが現れるんじゃ。このアイテムを得ると、剣がパワーアップしたり、ライフやスコアが増えたりするんじゃよ。

最後となる6つめのステージはもちろんダークラーザ城じゃ。デューク王よ、一刻もはやく憎きズリーブを倒してレイラ姫とウェンラリー王国を救ってくだされ！

必殺道場破り



ACT

●7月発売
●未定
●シグマ商事
●カートリッジ

2月号、3月号でも紹介した「必殺道場破り」、今回はコマンドを中心にご紹介しませう。

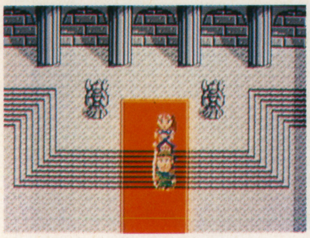
コマンドは、修行・訓練・情報・セーブ・移動の5つ。修行は主人公自身のパラメータをアップさせるもので、それに対する訓練というのは、自分の弟子のパラメータをアップさせるものなのだ。自分だけ強くなっても、道場で留守番している弟子が弱かったら何にもならないからね。修行と訓練は1回選ぶと一定の時間が経過するまでできないから、計画的にしてほしいぞ。情報コマンドの情報は5種類。敵道場のパラメータ、敵道場主の最新情報・パラメータ、弟子の作戦や意見、そして自分自身のパラメータだ。これらの情報が、勢力マップを見ながら知ることができる。弟子の意見も取り入れつつ、全道場制覇の作戦を練るのだ！ ネリネリ(なんなんだ)。セーブ・移動モードはなんの変哲もないので略！

非常に計画能力を問われるゲームという印象を受けるが、やり始めたらハマリまくってしまう可能性大である。発売日はまだ先だけど楽しみに待っていようぜっ！

NEW RELEASE SCRAMBLE
PC-ENGINE

時を超えて甦るパックマンの勇姿、なのだ！
浅草でニンジャ・スーツを買って、君もニンジャウォーリアーズ！
ゴルフはPCエンジンのトレンドゲームなんだもんね。
お菓子の国からやってきた？

ネクロスの要塞



ACT

- 6月下旬発売予定
- 価格未定
- タイトー
- Huカード

ＰＣエンジン新期参入のアスク講談社から新作ＲＰＧが出る。「ネクロスの要塞」だ。「ネクロスの要塞」といえばあのビックリマンチョコのむこうをはって、大人気のチョコレートのキャラクターだね。チョコには、フィギアと簡単なキャラシートが付いててゲームができるってやつだ。今回、そのネクロスの世界が３Ｍカードになってやってきた。さて、肝心(かんじん)なゲームのほうは、アクション抜きの本格ＲＰＧ。ストーリーは全部で６章のシナリオから構成されているマルチキャンペーン方式だ。１本１本のシナリオは、テーブルトークＲＰＧのオーソリティが担当。本格的な仕上がりが期待できそう。そしてスケールの違う２種類のマップを採用しているので移動も楽だしＲＰＧにつきもののむだな戦闘も避けられる。戦闘シーンもＣ.Ｗ.Ｓと呼ばれる映画的なカット割を使ったアニメ処理を採用。ネクロスのキャラによる迫力ある戦闘が見られるぞ。

チョコのオマケのキャラクターゲームと思ってなめてかかると痛いめにあいそうな「ネクロスの要塞」。チョコでも食べながら気長に発売日を待っておくれ。

パワーゴルフ



SLG

- ５月25日発売予定
- 5,800円
- ハドソン
- Huカード

最近ＰＣエンジンで流行のスポーツゲームといったら？　当然ゴルフだよね。ついにハドソンもゴルフゲームを出すぞ。その名もなんと、「パワーゴルフ」だ！

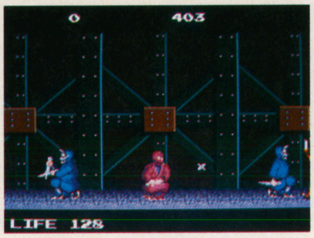
画面はトップビュー画面＋３Ｄ表示のウインドウ。緑を基調とした目にも鮮やかな画面はＰＣエンジンならではのものだ。

ゲームモードは４つある。まず１つは、ごくごく普通のストロークプレイ（２人まで可能）。２番目は、やはり普通のマッチプレイ（１Ｐ対コンピュータ、1Ｐ対２Ｐ）。3つめは、競技会ふうコンペティションモード（３人まで可能）。コンペティションモードはペリア形式のハンディ制度を採用しているので実力の違う人同士のプレイに最適なモードだ。また、このモードにはドラコンやニアピンも用意されている。

そして４つめは、恐怖のマッチプレイヘルモードだ。ヘルモードとは、負けたプレイヤーは次々とクラブを奪われてしまうハラハラドキドキのモードなのだぁ。

ユニークなヘルモードがついたこのゲーム発売を首を長くして待っててくれ。

ニンジャウォーリアーズ



RPG

- 今夏予定
- 価格未定
- アスク講談社
- Huカード

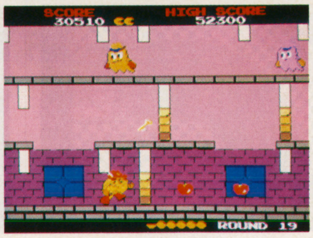
どっかで聞いたようなタイトル……と思う人もいると思うが、このゲームは昨年の春頃、ゲーセンに登場したものだ。３画面きょう体でけっこう話題になってたよね。ハマっていた人もいたんじゃないかな。初めて見たときは、日本語にムリヤリ英語をくっつけたよーなタイトル、金髪の忍者……とまるで浅草にある外人観光客をアテにしたみやげ物店みたいな印象を受けてしまったけど、ストーリーは意外に（？）真面目だった。

ちょっとビデオゲーム版のストーリーを思い出してみるとしよう。

時は1993年、邪悪な魔力を使う魔王バングラーの独裁政治によって世の中は荒廃(こうはい)の一途をたどっていた。これはイカンと思った革命派のリーダー・マルクは悪の権化バングラーを暗殺するために２体の忍者型サイボーグ、〝ニンジャ〟と〝くノー〟を完成させたのである。２体の殺人マシーンは敵軍団の攻撃をかいくぐり、バングラーのもとへ向かう！

というわけで今回はストーリー紹介だけになっちゃったけど、くわしい情報が入ったらまた紹介するので楽しみに待っててちゃぶだい！

パックランド



ACT

- ５月発売予定
- 価格未定
- ナムコ／Ⓒ㈱ナムコ
- Huカード

いよいよ「ワンダーモモ」も今月発売だね。ちょっと待たせたけど、期待は裏切らないところがさすがナムコって感じだよね。

さて、ナムコの次回ＰＣエンジンソフトは「パックランド」だけど、発売まではもう少し待っててね。今度も期待に十分応えられる出来だと保証しよう。

それではここでクイズを１つ。パックランドにあって、パックマン、パックマニアにないものは？　そうです、パックランドのパックマンには手足が生えているんだよね。キャラクターグッズなどでもおなじみの人間型（ニコちゃん大王みたい）パックマンがアニメーションをほうふつとさせる動きで走るのがこのゲームの最大のウリというわけなのだ。

ＦＣではそれこそマッチ棒の頭のような大きさだったが、ＰＣエンジン版はビデオゲーム版そのままの完成度で迫るぞ。

モチロン操作法もちゃんと２とおり使えるのだ。ちょっとレトロっぽいゲームだけど、ゲーセンで３ボタンを必死こいてたたいていた人にはウレシイよね。

NEW RELEASE SCRAMBLE
PC-ENGINE

タイトルは弁慶だけど主役は鬼若!
宮下あきらのコミックワールドがファンタジックにゲーム化
場外乱闘流血なんでもあり!
声は出ないがお楽しみはいっぱいだ♡

ワンダーモモ



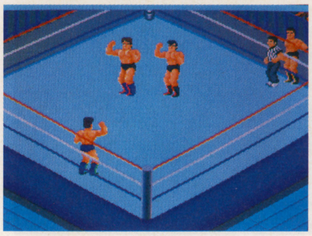
ACT

- 4月21日予定
- 5,200円
- ナムコ／Ⓒ㈱ナムコ
- Huカード

ファンのみなさま、お待たせしました。PCエンジン版「ワンダーモモ」が今月ついに発売されるぞ。

今月は発売直前ということで最終チェックといこうか。まず、「がんばりまーす」や「ええん、もうだめ」などの音声合声はとうとう入らなかった。容量を考えるとしかたない気もするけど、本当は4MカードとかCD-ROMで、ばっちりしゃべってほしかったな。でもゲーム性にはなんら影響はないぞ。それから、グラフィックはまずまずの出来。一部変ったボスとか、アーケード版のストーリーと違うので子供が逃げていったり女子高生がつかまったりするのはないけど、まあ、デモ画面があるということで許しちゃおう。あと、必殺技が1つ（カプセルを取るとスペシュウム光線――正式名称を知らない――が撃てるヤツ）なくなるのも少し残念かな。などと少々不満を書いていってしまったが、総合的にいったら、やっぱりPCエンジン版のほうが遊べるのだ。操作性は向上しているし、各面フリーコンティニュー! そしてポーズができるのもポイントが高いぞ（?）好きなところで止めて、モモやアマゾーナちゃんのアクションを楽しもう!

ファイヤープロレスリング



ACT

- 6月発売予定
- 6,300円
- ヒューマンコーポレーション
- Huカード

またまたPCエンジンの新参入メーカーが増えたぞ。PCエンジン初のプロレスゲーム「ファイヤープロレスリング」をリリースするヒューマンコーポレーションだ。

ゲーム中で繰り広げられる、プロレスの祭典〝HWGP(ヒューマン・レスリング・グランプリ)〟に集められたレスラーは、16人。凶悪なヤツ、マスクマン、やたら爽(さわ)やかっぽいヤツなどなど、それぞれ必殺技をもった個性的なヤツらばかりだ。こいつらの繰り出す技は全部でなんと50種類。試合のモードは大きく分けて〝シングルマッチ〟〝タッグマッチ〟〝エリミネーションマッチ〟の3種類ある。そしてそれぞれのモードに対コンピュータ、対人モードが付いていて、タッグマッチモードのときマルチタップを使えば4P同時プレイだってできちゃうのだ。

そして、プロレスにつきものの場外乱闘や、波状攻撃で相手を流血させることだってできる凝(こ)りよう。参入第1作めの意気込みを感じさせるね。

とにかく、汗くさーいっ、でもカッコイイ初のプロレスゲーム血沸き指踊らせて待っててくれ。

宮下あきらの竜の子ファイター



ACT

- 今夏発売予定
- 未定
- 東京書籍
- Huカード

少年週刊誌で大活躍中の漫画家・宮下あきら氏のコミックワールドがゲームになったぞ。

ゲームの主人公は、宮下あきら氏の漫画の大ファン。ある日書店に並んでいた宮下氏の漫画のページをめくってみたら……、主人公はその漫画「竜の子ファイター」の世界に引きずりこまれちゃったのである。抜け出すためにはこの漫画を完成させなくてはいけないのだ。そこで主人公は「竜の子ファイター」となって、すべて集めると願いがかなうという〝竜の子〟を探し求めて漫画の中のさまざまな世界を駆けめぐる……!

各ステージは、西遊記やふしぎの国のアリスなど古今東西の民話、童話をモチーフにしてあり、なかなかファンタジックだ。

そして主人公および敵キャラのすべてを宮下あきら氏がデザインしているぞ!（宮下コミックワールドなんだから当然か）

主人公はステージ進行中は2頭身だけどボスと対決のときは変身するという。宮下コミックワールドに、より近づいた大バトルシーも期待できそうだぞ!

弁慶



RPG

- 未定
- 価格未定
- サン電子
- Huカード

みんな、「OUT LIVE」やってみたかな? サン電子も参入してPCエンジンもいよいよおもしろくなってきたよね。

そのサン電子が着々と開発している次回作が、この「弁慶」なのだ。「OUT LIVE」に続いて、またもやRPGの連続攻撃なのだ。

今度はダンジョンタイプじゃなくて、いわゆるドラクエタイプ。しかも4人制のRPGなのだ。

舞台は鎌倉時代。主人公は鬼若という武士で、タイトルの弁慶はサブキャラさん。サブキャラは、この他に義賊の伊勢三郎、巫女(みこ)の沙夜香の合計3人。全国各地をまわってこの3人を味方につけて、魔物たちと戦いながら自分の出生の秘密を解いていく、というもの。

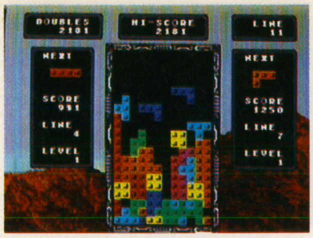
日本の歴史的伝承に題材をとっているこの「弁慶」。3Mの容量にイベントもギッシリつまっているぞ。

そして、もうひとつ注目してほしいのは、キャラクターデザイン。あの本宮ひろし氏がキャラデをやってるんだよね。ファミコンの「天地を喰らう」といい最近なんとなくテレホビー界は本宮ひろし氏づいてるみたいだね。発売はまだ先だけど期待したい1本。

NEW RELEASE SCRAMBLE
MEGADRIVE MARKⅡ

ナグザッッ島オープンてなわけないか!?
ビギナーからマニアまで遊べるSLG
これ以上リアルな野球ゲームはない！
全機種制覇を目指すペレストロイカの驚異!?

テトリス



TAB

- ４月15日発売予定
- 5,500円
- セガ
- メガドライブ

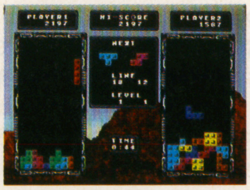
あの「テトリス」が、ついに（やはり？）メガドライブにも待望のお目見えとなった。

ファミコン、パソコン、ビデオゲーム、とあちらこちらで、人気を博しているゲームなので、みんなよく知ってることだろう。ちなみにメガドラ版はビデオゲームからの移植なのだ。

ＦＣやパソコン版とは若干ルールや背景、ＢＧＭなどが異なっているから注意してね。個人的には、パソコン版の共産圏の匂いが漂う雰囲気が好きなんだけど(なんのこっちゃ！)。

まだ遊んだことがない人は、１度プレイしてみよう。これだけさまざまな機種に移植されていることだけでも、おもしろさは保証ずみっていってるようなものだよね。あ、もちろん２人同時プレイもＯＫだよ。

このロシア人が考え、産み出した快挙にゴルバチョフ書記長も御満悦！！……なわきゃねーな。



スーパーリーグ



SLG

- ４月22日発売
- 5,800円
- セガ
- メガドライブ

いよいよペナントレースも開幕した。落合復活でドラゴンズのセ・リーグＶ２なるか、それとも藤田監督新体制のもとジャイアンツの巻き返しなるか、はたまたヤングライオンズの勢いを止められるのは、熱投阿波野のバッファローズか、それとも門田の打棒を加えたオリックスか、まったく興味つきないところだ。

しかし、こちらセガのスーパーリーグも負けてはいないぞ。ドラコンズのヘチアイ、レオポンズのキヨマーをはじめ各球団の主力打者が本物の特徴をよくとらえた強烈なスイングを披露してくれる。スーパーリーグで目を見張るのは、この実写に近いグラフィックだ。さすがメガドライブといったところか。

各選手のデータも今までの野球ゲームにみられないほど、綿密に設定されている。また風の強弱、エラーのあるなし等、まさにこれこそ、実体験野球ゲームだ！



スーパー大戦略



SLG

- ４月29日発売
- 6,800円
- セガ
- メガドライブ
- Ⓒシステムソフト

ノストラダムスの大予言だと、10年後に最終核戦争が起きて人類が滅亡するっていうことらしいけど、最近の世界情勢を見ていると、どこかで大きな戦争が起きても不思議はないよね。

ところがメガドライブの「スーパー大戦略」では、そんな状況を一足先に知的に遊んじゃおうっていうワケだ(過激！)。まさにこれこそシミュレーションゲームの醍醐味だ。

しかし、原作が「大戦略II」って聞くと、ＳＬＧをあまりやってない人には、その難易度、複雑さが心配というところもあるだろう。でも「スーパー大戦略」では、こういった複雑な手順やルールが、エラーメッセージやガイド機能といったもので、できるだけ初心者にも遊んでもらえるようにゲーム進行に柔軟性をもたせてあるのだ。

しかもメガドライブお得意の迫力ある戦闘画面、コンピュータ側の思考ルーチンの早さ、それにＢＧＭもなかなかのもの。とくに30種類以上におよぶマップは、実際のものからセガのオリジナルまで、いろいろとそろっており、これは原作を超えた出来ではないかと思わせるほどだ。詳しくは85ページを見てね。

ナグザットオープン



SLG

- ４月発売予定
- 6,300円
- ナグザット
- Huカード

ゴルフゲームのバッティング攻撃で真っ青なＰＣエンジンユーザーの皆さま、いかがお過ごしでしょうか？ つーわけでいよいよ「ナグザットオープン」の発売だよ。

ナグザットカントリークラブは全18ホール。コース全体が１つの島になっていて、谷あり森あり湖ありの自然を利用した大要塞になっている（ちがうって)。湖の中にティーグラウンドとグリーンだけがあったり、島の上のフェアウエイに乗せなきゃいけなかったりと、やりがいのあるコースがてぐすねひいて待っているぞ。

さらに、このゲームは、他のコースにボールが入ってもＯＢにならない！

だから、別のコースに入れて近道をしたり、崖越えをクッションにしたりと、さまざまな攻略ができるようになっている。

ゲームモードは４人まで参加可能なストロークプレイと、マッチプレイ、あとはナグザットオープン。ナグザットオープンは、世界の強豪たちと熱戦を繰り広げるモードだ。

はたして、ナグザットカントリーを制するのは誰だ！？

NEW RELEASE SCRAMBLE
PASOCOM

日本神話RPG、今ここに登場！
キミの88をAVシステムに組み込もう！
ホラーRPG"ラプラスの魔"が、MSX2で再登場！
X68に続いて、MSXにもパックマニアの登場だ！

パックマニア



ACT

- ●発売中
- ●6.800円
- ●ナムコ
- ●MSX2
- ●DISC

ナムコットといえば、FCやPCエンジンを思い出す人が多いと思うけど、MSXもがんばってるぞ。ドラゴンバスターにリターン・オブ・イシター、そしてゼビウス・フラードアウト伝説。かなりのキレイどころでしょ？

そして、次なる新作はなんと〝パックマニア〟(ランドじゃないよ)！ あの名作パックマンを立体グラフィックでリメイクしたビデオゲームだ。ジャンプ能力を身につけた〝球体パックマン〟が、カラフルになった迷路をオシャレなBGMにのって、モンスターの追跡をかわしながらドットを食べまくるというゲームだよね。

さて、とくにイシターをやった人は「どーせ絵はそっくりだけど、スピードがノロいんじゃないか」とたかをかかってるんじゃないかな。気持ちはよくわかるけど、ところがどっこいかなり(MSXにしては)いいデキなんだ。スピードコントロールが可能で、かなり高速でも楽しめるぞ。ストロークもまあまあ滑らかだし、FMPACにも対応しているからノリも十分だ。おまけにデモ画面やパックマンシアターも完備(?)している完璧版。ディスクのある人は買いだぞ！

ラプラスの魔



RPG

- ●4月15日
- ●7.800円
- ●ハミングバードソフト
- ●MSX2
- ●DISC　2枚組

時は1920年代。アメリカ東部のマサチューセッツにあるウェザートップ館で事件は起こった。館の探検に行った町の子供たちが惨殺(ざんさつ)されたのだ。死体はバラバラにされ、肉は無残に食いちぎられていたのだ。死体についた歯形はどんな生物か想像がつかないモノで、付着していた粘液も正体不明のモノであった……。この奇怪な事件に挑むのは、探偵、ジャーナリスト、科学者、ディレッタント、霊能者たちからなる「ゴーストハンター」だ。ということで思い出してもらえたかな？ あの〝ラプラスの魔〟が、MSX2版で登場するぞ。原作、企画は最近では〝ロードス島戦記〟で有名な安田均。音楽が小坂明子というのも聞き逃せないぞ(もちろんFMPAC対応だよ)。ゲームの内容はかなりボード版RPGが意識されており、アドベンチャー色が強いぞ。ただ敵と戦うだけでなく、トラップや謎解きもいっぱいだ。また、モンスターの写真を撮ってお金をもうけたりもできちゃう。とにかく、クトゥルー神話をモチーフにしたストーリー、キャラクターメイキングシステムなど、かなりていねいな作りを感じさせるシブめのホラーRPGだ。

テレネット ミュージックボックス



ETC

- ●発売中
- ●2.980円
- ●日本テレネット
- ●PC-88SR以降
- ●5′　2D　2枚組

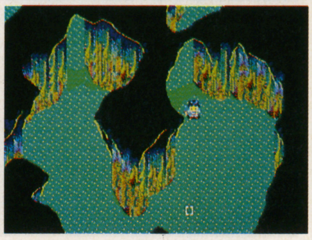
今やパソコンやFC、ビデオゲームも含めてゲームミュージックが評判になっているのはみんな知ってるよね。

ところで日本テレネットから、ちょっと変わったソフトが発売された。これは、これまでにテレネットから発売された全ゲーム(アメリカン・トラック、アルバトロス、ファイナルゾーン、夢幻戦士ヴァリス、女神転生、ルクソール、神羅万象、アンドロギュヌス、プロ野球ファン、サジリ、XZR、XZRII、デス・ブリンガーの合計13本)のBGM150曲以上が収録されており、これを演奏するというモノ。もちろん、サウンドボードII対応だ。

とくにおもしろいのが、操作環境がほとんどCDと同じになっていること。通常の演奏やダイレクト選曲はもちろん、リピートやシャッフル、プログラム演奏までできるのだ。コンピュータだからできても不思議じゃないんだけど、これってやっぱりCD感覚だよね。また、プログラムした順番をセーブしておけるので、いつでも自分の好みの選曲パターンで聴けるのだ。

パソコンを自分の部屋のBGMマシンとしてAVふうに使うのも、なかなかイマっぽくていいんじゃないかな？

すさのお



RPG

- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●エニックス
- ●PC-88SR以降
- ●5′　2D

この時期にエニックスといえば「ドラクエIVはどーなった！」といわれそうだが、パソコンのほうだってがんばっているぞ。現在製作中のRPG〝すさのお〟は、日本神話をモチーフにした壮大なRPGだ。大まかな話としては、イザナギの子供コウガがはるか昔に封じ込められたスサノオの力を探すために地上に降臨(こうりん)したというもの。

最大3人のパーティー型RPGで、マップ上の移動や敵との出会い方、戦闘方法などはドラクエ型といえばわかってもらえるだろう。

人間のキャラクターは2頭身でデザインされているが、モンスターは大小さまざまだ。なかなかユニークで、いいムードを出している。だが、いちばんのウリは洗練されたグラフィックだろう。とくに地下ダンジョンの内部は色使いも美しく、見ていても楽しい。

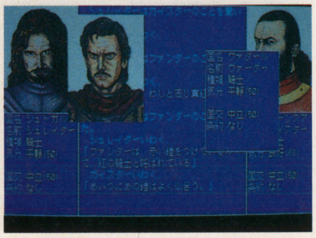
製作スタッフのキャスティングをみても、その力の入れ具合がわかるというもの。キャラクターデザインはアニメで人気の高いいのまたむつみが、シナリオは小説家でもあるシナリオライターの花園由宇保がそれぞれ担当している。まだちょっと発売は先のようだが、今から楽しみな1本だ。

NEW RELEASE SCRAMBLE

PASOCOM

発売直前! X68版Rタイプレポート
日米の主力戦闘機をキミの手で飛ばそう!
拡張性のあるフライトシミュレーターっていいな!
部下を増やして大陸を制覇しよう!

ライヒスリッター



SLG

- ●4月未定
- ●8.000円
- ●エニックス
- ●PC-98シリーズ
- ●2DD/2HD(5'/3.5')

ライヒスリッターは国盗り型（といったらいいのかな）のシミュレーションゲームに属するのだが、もちろん今までのものとは一味違った味付けがされている。

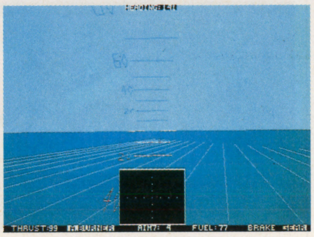
主人公・ジークフリートはシュットガルト国の若き王である。冒険を重ねて優秀な部下を捜し出し、大陸の平定を目指すというシナリオだ。大陸にはシュットガルトや周辺の島国も含めて7国あり、それぞれの国ごとに魔法の国であるとか好戦的な国であるなど特徴をもっており、さまざまな人物がいる。登場するキャラクターにはそれぞれ固有の性格があり、その生い立ちや人間関係をもっている。

大陸を平定するには時には戦争も必要だが、優秀な素養をもつキャラクターを部下にする、あるいは他国と外交交渉をするなど、このゲームで重要なのは会話の部分だ。会話をするときの気分も考慮されているところなどは細かい配慮だ。

また、この地には多くのモンスターが住んでおり、それらとの戦いも王となるための重要な行動だ。

ファンタジックな世界の統一に挑戦するのも悪くないぞ。

JET



SLG

- ●発売中
- ●9.800円
- ●サブロジック
- ●PC-98シリーズ
- ●2DD(5'、3.5')

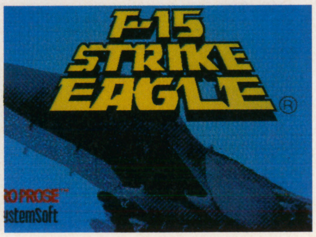
最近のパソコンゲームではシミュレーションものが盛んになりつつあるようだけど、ウォーシミュレーションと並ぶもう1つのシミュレーションゲームの代表は、なんといっても模擬体験型シミュレーションだね。そのなかでも戦闘機タイプは、男の子だったら血湧き肉踊るような興奮を感じるはずだ(ちょっとアブない?)。このJETもそんな戦闘機フライトシミュレーションゲームだ。機種は現在西側諸国の第一線で配備されているF-16ファルコンとF/A-18ホーネットが選択できる。

フライトエリアはもちろんいくつか入っているが、別に発売されているシーナリーディスクを使えば、さらにいろいろなエリアでのフライトを楽しめるようになっている。

ちょっとおもしろいのは、画面モードに管制タワーモードというのがあり、これは文字どおり管制タワーの位置から飛行機を見たが画面が表示されるのだ。この場合には、飛行機はリモートコントロールすることになる。

あと、このゲームをプレイするにはMS-DOSが必要だ。MS-DOSを持っていない人は、お父さんのX太郎を借りる必要があるかもね。

F-15ストライクイーグル



SLG

- ●4月下旬
- ●7.800円
- ●システムソフト
- ●PC-98シリーズ
- ●2DD/2HD(5'/3.5')

88で発売されていたF-15ストライクイーグルが、いよいよ98に移植された。完成度の高いフライトシミュレーターだけに、今か今かと発売を待ちわびていた98ユーザーは多いんじゃないだろうか。

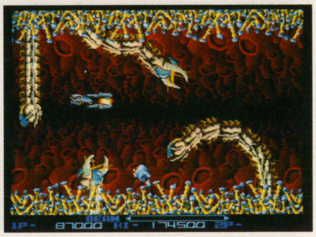
ゲームの内容はみんなも知っているだろうけど、そのタイトルどおり世界でも屈指の迎撃戦闘機(米空軍の主力迎撃戦闘機であり、日本の航空自衛隊でも現在F-4ファントムからの機種転換作業がかなり進められている)であるF-15イーグルの操縦を、戦闘も含めてシミュレートしたものだ。

実際の話ここまでシミュレートしてしまうと、ゲームというよりもほんとに訓練用という感じがしてくるからたいしたものだ。

今回の移植に際して操作方法で1、2カ所増えたものがあるが、基本的には88版とほとんど同じなのでプレイしたことのある人ならあまり問題にはならないだろう。

まさかこれをプレイしたからって、F-15を操縦するために自衛隊に入るヤツはいないだろうけど、そんな気になってもおかしくないソフト(あえてゲームとはいわないよ)だ。

Rタイプ



SHT

- ●発売日未定
- ●7.800円
- ●アイレム
- ●X68000
- ●5' 2HD 2枚組

X68版Rタイプのテストプレイができたので、さっそく紹介しよう。

まだゲームバランスは調整中のものだが、動きはオリジナルと変わらなかった。デカキャラは背景つきでバッチリ動くし、キャラが多くてもぜんぜんチラつかない。サウンドもステレオで、ビデオゲーム版に近い感じだ。移植にありがちなオリジナル面などはなく、本当にそのままRタイプなのだ。

そこまでルックスがRタイプだと、気になってくるのはやはりプレイ感覚。なんとなくキャラの動きがぎこちなく、自機のスピードが遅い感じだけど、ビデオゲームの攻略パターンがそのまま使えるし(一部アイテムの出方が違うところもあるが、ゲームの展開ではべつに困らない)、何よりもコンティニューが好きなだけできるという家庭用ならではの強みがあるから、ゲーセンで100円玉の塔を泣く泣くくずしていったX68ユーザーは、ぜひリターンマッチを挑んでほしい。

とにかく、よっぽどマニアックなこだわり方をしないかぎりはこれはRタイプとして遊ぶことに違和感はないはずだ。X68ユーザーは思いっきり期待していいぞ!

ダウンタウン熱血物語



あの熱血男のくにおとりきが、恐怖のダブドラ兄弟と対決する学園＆商店街アクション

テクノスジャパン　4月25日発売　5,900円

男の友情

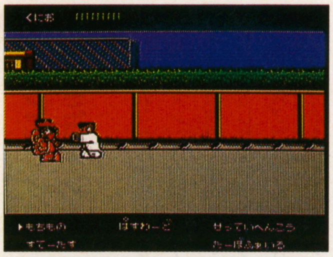
テクノスジャパンの名物男くにお君が、ドッジボールの試合も終え、またまた大暴れする熱血シリーズの最新作「ダウンタウン熱血物語」だ。

ダブルドラゴン兄弟と異名をとる、冷峰学園の竜一、竜二兄弟。その手のものに花園高校の番長りきの恋人である、島田真美ちゃんがさらわれてしまった。挑戦を受けてたとうと決意するりきの前に1人の男が……。最大のライバルであるくにおと再会をしたりきは、なぜか心に熱いものを感じたのだった。

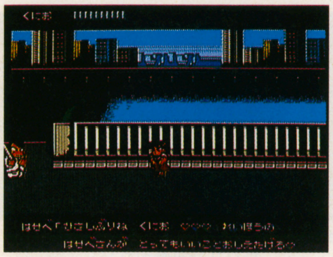
そんなわけで、今回は1作目「熱血硬派くにおくん」の流れを受け継いだアクションゲームの紹介だ。ストーリーを見てもらえばわかるように、2人同時プレイができるようになったんだ。「双截龍」のダブルドラゴンは敵側なんだよな。続編的存在かな？　でもダブルドラゴンは敵側なんだよな。なんかドンキーコングとマリオの関係のよう。

「くにおくん」と比べてみるといろいろシステムが導入されているので、紹介しておこう。まず、プレイヤーにステータスが振り分けられ、数値的にもパワーアップしていくようになった。この場合RPGのように経験値を貯めてレベルを上げるシステムではなく、商店街で買物をして、その商品を使うことによって成長していくものだ。お金はどうするのかというと、敵をやっつけた後にチャリーンと出てくるようになっている。

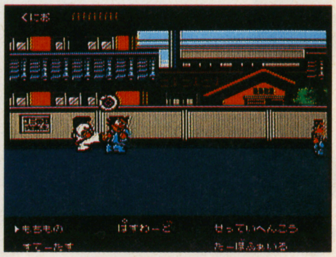
操作性は前よりもよくなったんじゃないだろうか。左右に動いたときにボタンが逆にならずにパンチやキックを繰り出せる。さらに、戦うときにアイテムが使えるようになったのがうれしい。道ばたに落ちているものや、敵がもっているものを奪って使うと非常に有効だぞ。木刀やチェーン、古タイヤなど、武器は盛りだくさんだ。本屋で技の本を買って読めば、さらにさまざまな必殺技が使えるようになるぞ。



メリケンサックで殴られた相手はたまらない。



長谷部は情報を提供してくれるだけで、襲ったりはしない。



古タイヤを持ってると動きが鈍るからすかさずキック！

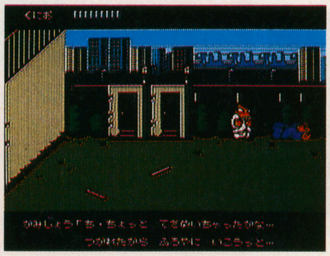
血がかよった敵たち

ゲームを始めるとリアルタイムにセリフが表示されたり、個性的な攻撃をしたり、キャラクター同士のからみが断然おもしろくなった。セリフを見逃さないようにしてほしい。

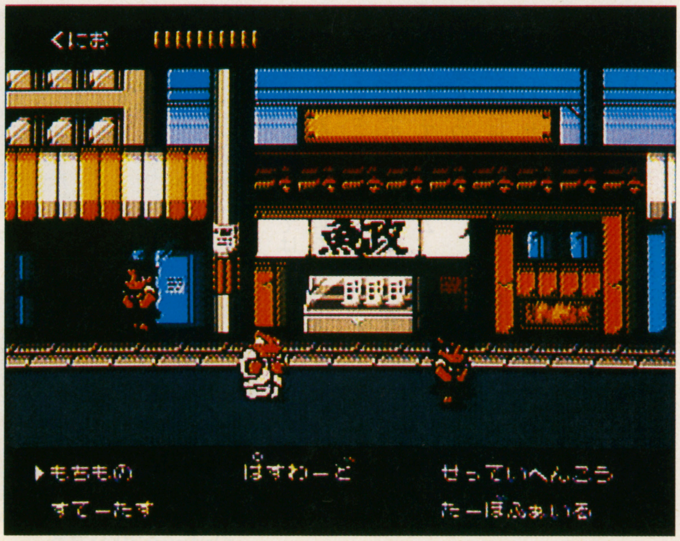
ゲームの雰囲気がギャグ仕立てで穏やかになっているので、1作目の「熱血硬派」のときのキャラクターよりもかわいくなってしまったんだよね。とても親しみやすくなったと思う。あらかじめ難易度とメッセージスピードが3段階変えられる親切設計になっているから、マニアも素人さんも十分堪能できるだろう。

ステージ構成はめまぐるしいほどに舞台が移り変わり、プレイヤーを飽きさせない。どこにでもありそうな街にどこにでもいそうな人たちが繰り広げる光景は、あたかも自分がその世界の住人になったような錯覚を起こさせるくらいの臨場感だ。2人プレイで遊ぶのもいいし、パスワードもとれる。さらにはアスキーのターボファイルにも対応している！　工夫しだいで長く遊べるソフトといえるだろう。

（文／森井玄）

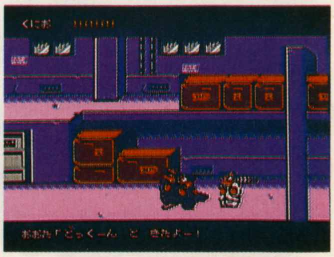


最初は強気だった敵もやられた後には悲しい捨てゼリフだ……。

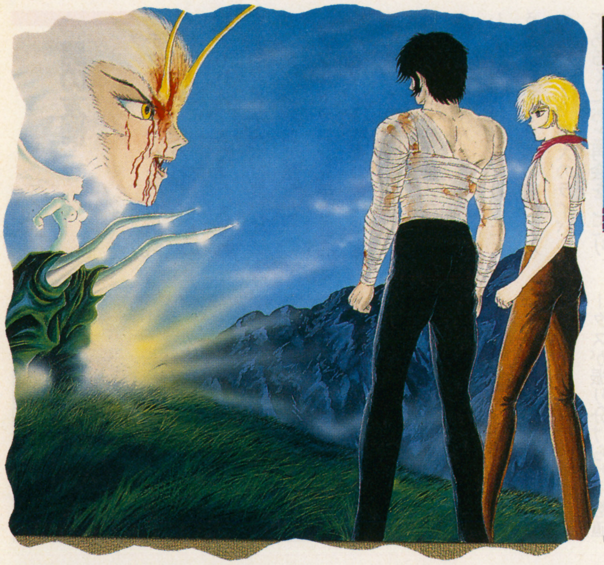


生きのよい魚でも買ってみようかな？



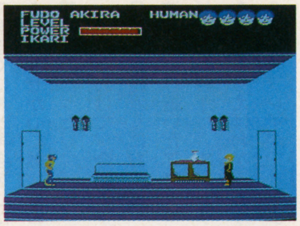


薄暗い倉庫の中に妙なセリフが響きわたる。



“デビル ファミコーン！”

今度ナムコから発売される「デビルマン」は、タイムリーなキャラクターものとはいえないかもしれない。でも今流行りのスプラッターや、神だの悪魔だのが出てくるマンガのはしりは、他でもない、このデビルマンといえるし、そういう点ではなじみのなかった人にも十分うける要素はもっているだろう。



キャラが小さいけど、左が不動明、右が飛鳥了だよ。

さて、その道にそれほどくわしくないボクでも、デビルマンには少なくとも3種類あることぐらいは知っている。一つはTVアニメのブリーフをはいたヒーローのデビルマン。もう一つは原作の漫画。あと一つは「真・デビルマン」などの小説版かな。今回、FC化されるデビルマンは、どうやら原作、小説のものに近そう。スカッとしたヒーローものというよりは、人間と悪魔の精神の戦いをメインにしたアドベンチャー色の強いゲームになっている。



地獄に侵入！ さあ、デーモンと合体するのだ！



会話画面。多少みだれているところがよけい永井豪っぽい。

デビルマン



悪魔の体と人間の心をもつ男・不動明。
デーモン族を倒すため、
デビルマンとなって戦うのだ！

ナムコ／4月25日発売／5,500円 ©ダイナミック企画／CIC／㈱ナムコ

“デビルゲーム”

戦うことを生き甲斐とし、合体能力で怪物に変身する悪魔――デーモン族。そのデーモンに合体しても人間の心を失わなかった男。それが主人公の不動明だ。

プレイヤーは不動明を操作して、魔王ゼノン率いるデーモン族を倒しながら、デーモンの謎を解かなくてはいけないのだ。

不動明はデビルマンに変身するだけでなく、他の人間にたよらなければならないこともある。デビルマンの姿では入れないところや、不動明では不向きなところ、またどちらでも先に進めなくなった場合に使いわけて、アイテム、情報収集するのだ。

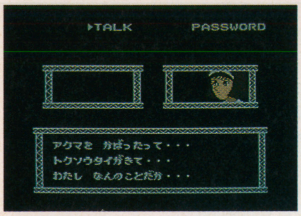
会話の内容はかなり原作をほうふつとさせるちょっとした心理劇的で、キャラクターの多少のなさけなさもカバーしてくれる感じ。

デビルマンになるには、不動明のときに敵と戦い怒りパワーをためなければならない。巨大デビルマンになるには、そのステージの条件を満たさなければならない。しかし、巨大デビルマンになると空を飛ぶこともできるぞ。デーモンを空中戦で倒すのだ。

またデビルマンは自身の人間性が悪魔にかたむかないように内面でも戦わなければならない。デーモンに捕われている人間を見捨てたりするとだんだんHUMAN度がなくなっていき、ゲームオーバーになってしまうのだ。

以上、FC版デビルマン、かなり凝った作りになりそうだ。ちょっと盛りだくさんなのが気になるけど……。

（文／TAKE ON！）



牧村美樹ちゃん。TVでは「平手のミキ」だったが……。



つまり、抜け目を探したり、アイテムを手に入れたりするわけだ。



巨大化してシレーヌと対決！ このあとのシレーヌは……。



カイムと合体するんだったね。ファンにはこたえられない展開。





●ソフトの価格は消費税を含みません

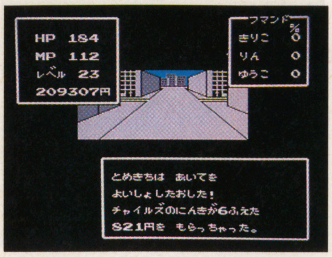


チャイルズは売れているか

いまだかつて、人気のないキャラクターを使ったゲームがあっただろうか……いや、ない！　こんな無茶なゲームがあっただろうか……いや、ない！　キミたちはチャイルズを知っているか……名前くらいは知っているだろう。そう「笑っていいとも」に出ているね。しかし、彼女ら1人1人の名前や、歌、芸などを知っているか……知らないだろう（断定していいのだろうか）。超有名な番組にレギュラー出演しているわりに鳴かず飛ばずのグループ、それがチャイルズだ。キミはチャイルズの所属する石井光三オフィスに新入社員として採用され、チャイルズのマネージャーとなった。しかし、チャイルズは社長の石井光三も、事務所の大黒柱であるコント赤信号のラサール石井も売り出し方に手を焼くほどのグループ。キミはチャイルズをナンバー1スターに育て上げ、道行く人々を片っ端からファンにできるのだろうかというRPGなのだ。



Oh！　まるでRPG！　まさしくRPG！



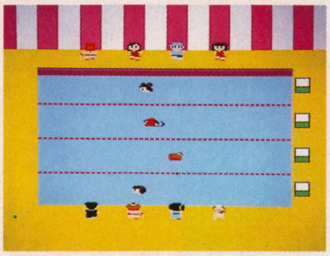
よいしょしたおすと、人気とお金が手に入る。これを有効に使え！

他に類を見ないRPG

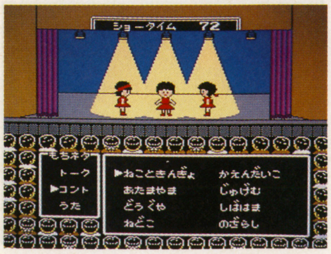
ここまで見れば、「ふむ、ふむシミュレーション＋アドベンチャーだな」と思ってしまうだろう。ところがチャイルズクエスト（通称チャイクエというらしい）というだけあって、RPGなんだな、これが！　キミはチャイルズを引き連れて全国津々浦々かけめぐるわけだが、やることは従来のRPGと同じ。つまり経験を積み、レベルを上げ、お金を儲けるという作業だ。しかし、戦闘じゃないんだね。芸能界ノリ、お笑いRPGらしく、コマンドもパロディになってるのだ

このように戦闘（？）した後には経験値に相当する「チャイルズの人気」とお金が手に入る。その人気によってレベルもアップしていくというわけだ。その儲けたお金で全国6カ所でコンサートを開き、客を満足させればいいのだけど、あいにくお金がすべてというわけではない。レベルが上がるにつれて、持ちネタや持ち歌が増えてくるのでそれをフルに使って観客を満足させなければならないのだ。さらにはタレントの3種の神器といわれる「スターの靴」「スターのマイク」「スターのドレス」を手にいれなければならないのだ。

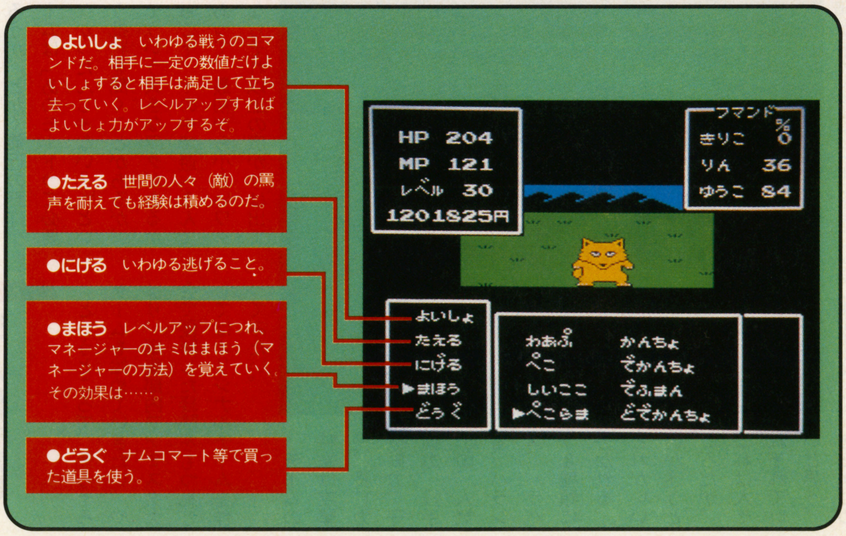
しかもこのような苦労をするのはマネージャーばかり。



おなじみ芸能人水泳大会。イロモノも大変だね。



正念場のコンサート。持ちネタをフルに使って客を満足させよう。



戦闘も、コンサートでさえもキミ一人の力にかかってくるのだ。キミがいい加減にやっていると、パラメーターの「不満度」があがり、職場放棄をしてしまうこともあるっていうんだから、苦労がしのばれる。このゲームは「さんまの名探偵」＋「ワールドコートのクエストモード」といった風合いだ。チャイルズ人気を煽ろうという魂胆らしいが、ゲームのおかしさが目立ってチャイルズが目立たないような気が……。チャイルズをスターにするもしないもキミ次第！

ベースボールスター



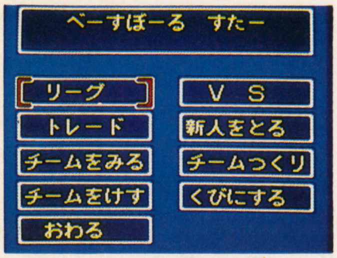
今までパソコンでしか遊べなかった、球団経営までできるマルチ野球ゲーム。これは野球ゲームの集大成なのだ。

SNK　5月19日発売予定　5,900円

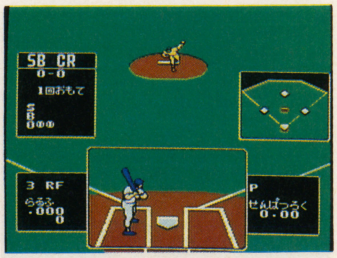
成長するする

先月号のスポーツBEEPを覚えているか？　2大野球ゲーム大会と称して編集部対抗ゲーム大会に参加したわけだが、どちらも6チーム中4位という成績となってしまった。データ的には両者ともいい線いってたのに、最終的には操作する人間の腕が出てしまったようだ。おっと、申し遅れたが、私はビーパーズの球団代表・関ヶ原勝成だ。ゲーム大会で選手になったりしたが、実は私はベースボールスター初心者。つまりはみなさんと同レベルなわけだ。そこでベースボールスターの紹介記事を書く、といいながら、私自身の腕も上げていこうという魂胆で進めていきたい。なぜなら、ベースボールスターは出回る前に上達しておきたいゲームだからだ。

去年あれだけ野球ゲームが発売され、かなり完成度の高いものもあった。それでもなおベースボールスターが出てくる理由はなにか？　野球ゲームがまだまだおもしろく遊べるからに他ならないだろう。このゲームは、とにかく成長する野球ゲームだ。世間によくある成長ものは、最初の段階が極端にツライものが多い。でもベースボールスターは最初から○○型チームというように、無理なく成長させていく（パラメータもけっこう細かい）ことができるのがまず大違いなのだ。



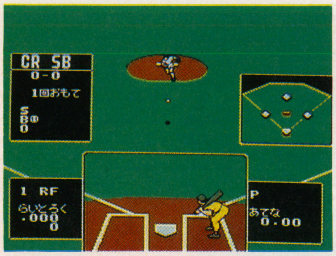
チームを作る前に、軽くCOMPと対戦してみよう！



プレートをいっぱいに使って強打者と対戦。

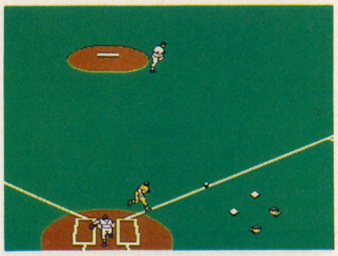
オリジナルチームで遊ぶべし

このゲームはマニュアルを見なくても、ファミスタをやったことがある人間ならすぐになじめる操作になっている。なんだかんだいっても現在の野球ゲームブームの基礎を築いたのはファミスタだ。ふいに友達がきて野球ゲームをやろうということになれば、当然複雑な操作ではすぐには遊べない。通常私たちがゲームを評価する場合、操作性と最初の30分が熱中できるかどうかでよいゲームかどうかを判断することがままある。最初の30分熱中できるかというのは操作性にも関わってくるが、たとえばスーマリタイプのゲームがあってその操作方法がAボタンとBボタンの機能が入れ替わっているとしたら、それだけでよいゲームとはいい切れないかもしれない。つまりその逆の操作に慣れるまでにすでにゲームを楽しむ以前の、訓練（ちょっとおおげさかもしれないが）を強いられるからだ。そういった意味でベースボールスターはみんなすぐに遊べるという時点で「いいゲーム」といえるのではないかな。

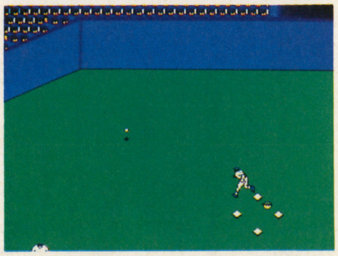


ピッチャーも、バッターもいろんなフォームがあって楽しいね。

ちょっと話は脱線したが、ベースボールスターはいい意味でファミスタを踏襲したうえで＋α（アルファ）の遊びを加味しているのだ。それが選手の成長システムであり、収益金による球団経営（新人、トレード、ドラフトなど）であり、リーグ戦によるペナントレースなのだ。もちろんこういったチーム作りをやらなくても、既存の8チーム（これらは成長させることはできない）で2PVSやリーグ戦をやることもできる。こういった全人類対応的なゲームだからこそおもしろく遊べるのではないだろうか。とかく最近の野球ゲームは「あのモードって必要なかったんじゃない？」という批判を聞くことがあるが、そういう大きなワクがあるからこそ、その中で遊べるんであって、最初から小さいワクならそれ以上の広がりは出てこないんだよね。だから、こういう方向性は私は大いに認めたい。



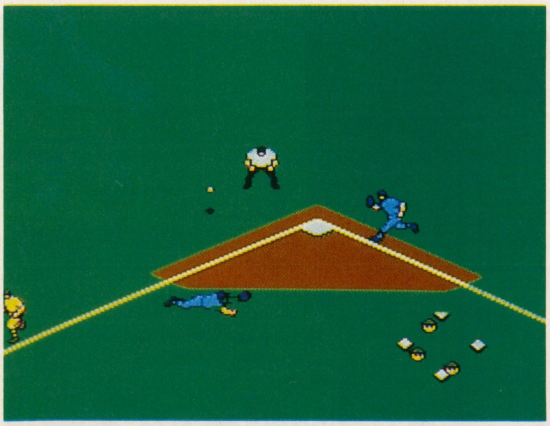
足に自信があったら、バントヒットも狙えるぞ。



球場が広いから、外野手の肩や足を強化しておく必要がある。

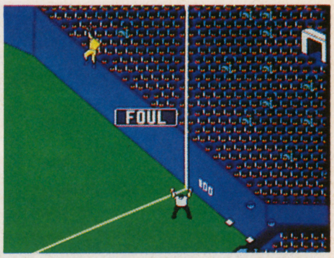
リーグ戦も楽し

というところで、そろそろゲームを始めていきたい。やはり、編集部内ファミスタ大会で優勝した経験をもつ私としてはオリジナルチームを作ってみたい。



追いつけないときはダイビングキャッチ!!（抜けたけど……）

チームの特徴は攻撃型、長打力、機動力、守備力、投手王国、人気者、バランス、バラバラ8種類に分かれる。どれがいいのか迷うところだが、これは人それぞれでいいと思う。あらかじめ



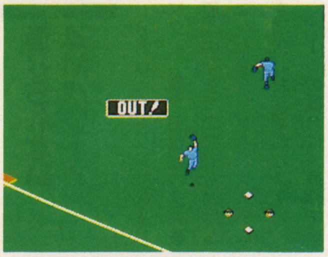
ファールなのにフェンスによじのぼるヘンなヤツ！

既存の8チーム（それぞれチームの特徴が出ている）で試合をしてみて判断するといい。私の場合は、ピッチングではある程度抑えることができたので、長打力型のチームを作った。あとはチーム名とチームマークを選ぶ。これも好き好き。これで試合の準備はできたわけだが、初期の球団経営予算として、あらかじめ31000～39000ドルがランダムで用意されている。このお金で、選手の能力ポイントを伸ばしておこう。選手の能力を上げるには、その選手に給料を上げなければならない。払えばボーナスポイントが1～6の間でランダムに出る。これを割り振るのだ。試合に勝てば観客数（選手の人気度による）によって収益金が球団に入る。そうしたらさらに能力アップさせよう。個人の能力はMAXが決まっている。うまく育たない場合は、首を切ったりトレードすればいい！　このゲーム、最初は守備力を強化しておいたほうがいいかもしれない。球ぎわを強くさせるため、サードと外野の足を強化してみた。

よし、試合だ。リーグを組もう。最初は弱そうなチームを集めてリーグを組んでおきたい。とにかく勝たなければ、成長させることはできないのだ。

投手はスタミナ能力が9以上の場合、ある一定の球数を投げると次の試合に投げられないので、ローテーションも考えていかなければならない。

などといっているうちに、紙面が尽きてしまった。私は1人で育てているから、君たちは待っていてくれい。また会う日まで。（文／関ヶ原）



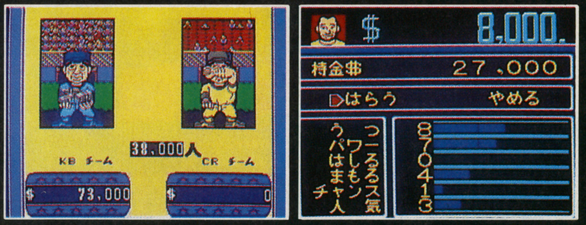
クセになっちゃうファインプレイ。いちいち使いたくなってしまう。



ここまでいったら史上最高といえるかもしれない……。

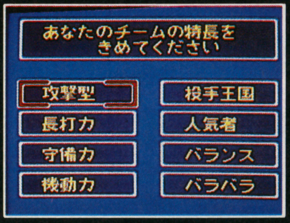
なんといってもチーム作り！

収益金で成長させろ



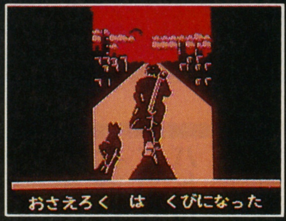
試合に勝つと収益金が手に入る。これで選手に給料を払い、能力を上げるのだ。各能力は15MAX、合計90MAXだ。ただ選手によって上限が決まっている。

チームのタイプを決めろ



タイプは全部で8種類。お勧めは攻撃型、長打力、投手王国だ。自分の腕に応じて考えるようにしたい。

クビにしろ



1チームの支配下選手は18人。新人を取る場合は誰かをクビにしなければならない。しかしビジネスだ。冷静にクビを切ってしまえ！

名前を決めろ



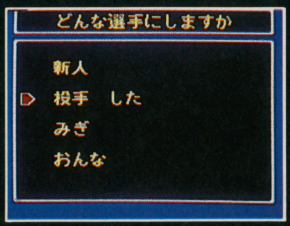
チーム名とトレードマークを決める。チーム名は計16文字以内だが、前8文字と後8文字の各頭文字をとってイニシャルを決める。たとえば「ふあんたじぃ　ひろいんず」ならば、イニシャルはＦＨとなる。

トレードしろ



オリジナルのチーム間でできる。ただし投手は投手同士、野手は野手同士でしかできないし、大きな能力差があると、能力の高いほうの能力が下がってしまう。

新人を獲れ



MAX値の上限に達した選手はもう成長できない。もしもっと強くしたいなら、より能力のある選手を探さなければならない。ただ獲得にはお金がかかる。

信じられない4Mパワー！

今月は、ハドソン初の4Mソフト「凄ノ王伝説」。永井豪原作の今までのRPGとはちょっと違ったゲームシステムを導入した話題作だよーん。

ゲームの舞台は、原作でいうと後半以降。超能力者による新しい世界を築こうとする瓜生麗の陰謀で潜在的超能力を目覚めさせられた朱沙真吾が、超絶的ESPをもつ破壊神〝凄ノ王〟に変身。その圧倒的なパワーで世界を崩壊させてしまった後からゲームは始まるんだ。

そんじゃ、ゲームシステムの説明からいってみようか。

まず、フィールド画面は、ドラクエ風のトップビュー(ようするに上から見た構図だね)。普段はこのフィールド上を動き回って町に行ったり城に行ったりする。戦闘はいきなり「××が現れた！」つーことはなく、フィールド上をうろうろしているモンスターに接触することによってバトルモードになる。つまりなるべく戦わないようにすることもできるわけね。



とりあえずの目標は、山に城を築いた獣魔王を倒すことだ。



このシネスコサイズのデモ画面で原作のストーリーが語られる

パーティは、3人まで組める。たいていは、お金で雇うパターン。力が強いけどESPが使えないヤツ、ESPは使えるけど力の弱いヤツなどいろいろだ。ケースバイケースでとっかえひっかえ試してみよう。

また「凄ノ王」世界には、はっきりと〝時間〟が存在する。ドラクエIIIでも夜になると店が閉まったりモンスターが強力になったりしたが、凄ノ王の場合は、もっと重要な意味をもつ。たとえば、夜にならないと重要なイベントが起こらないとか、昼に城に入るとトンでもないモンスターが襲ってくるとかにかく、時間は、重要な意味をもっているから軽視しないよーに。



こんなイベントが、たくさん用意されている。見返りも期待しよう。

凄ノ王伝説



お待たせ！ 永井豪原作のサイキックRPGの登場だよ。とても4Mで収まっているとは思えない超迫力！ このド派手な画面を見ておくれ。

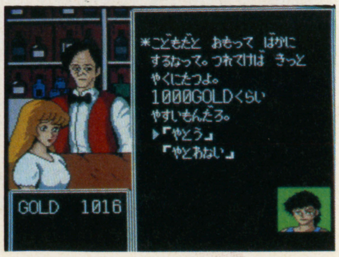
ハドソン／4月27日予定／6,500円／Huカード

お待たせしました これがバトルモードだっ

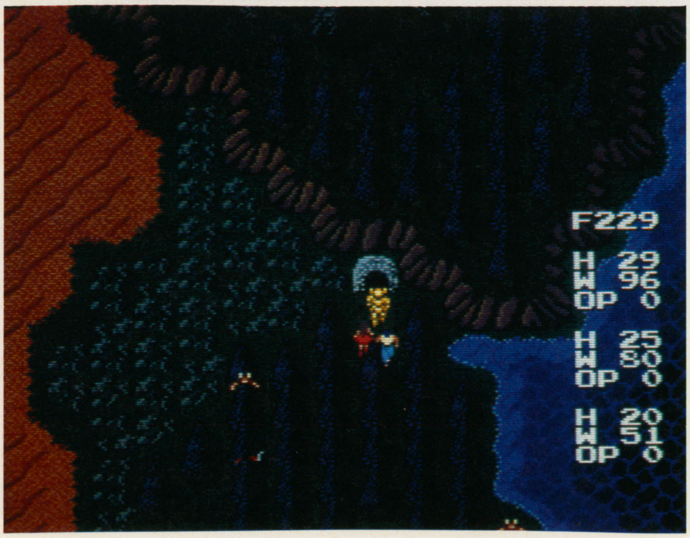
なんてたって、凄ノ王の売りの一つが、バトルモード。フィールド上で敵に接触するか、洞窟や城などでモンスターが画面内にいるときに「せんとう」のコマンドを使うとバトルモードになる。

凄ノ王のバトルモードは、「エスパードリーム」や「ミネルバトンサーガ」のようなアクションRPGをコマンド選択方式にしたもの。ESPや武器、どのモンスターを狙うかを選択していくけっこうシミュレーションっぽいノリだ。

武器は、30種類以上あり、飛び道具と直接攻撃兵器に分けられる。飛び道具には、ボ



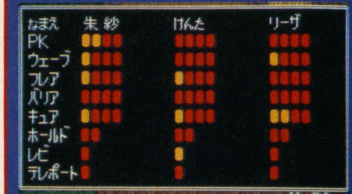
酒場で仲間をやとって戦力増強。ガキだと思ってバカにしてると……。



後ろからモンスターが迫る！ 早く洞窟に入らねば……！

これがESP使用シーンだ！

ESPには、敵1匹に強力なダメージを与えるPK。敵1匹と回りにダメージを与えるウェーブ。画面上のすべての敵にダメージを与えるフレア。HP回復のキュア。敵の動きを一定時止めるホールド。画面上を一瞬で以動するレビ。その他、テレポートやバリアがある。



ESPの所持レベルが表示されるぞ。


ウェーブレベル1


フレアレベル1

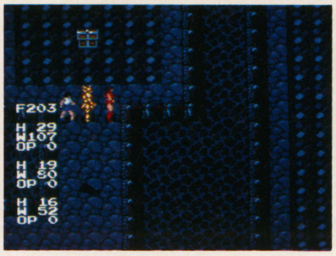

フレアレベル4


ウェーブレベル4


フレアレベル3（海上戦闘）

ウガンやピストルなどがあり、離れた敵でも攻撃できる。しかし、1度に1匹の敵しか攻撃できない。飛び道具の攻撃力は、STR（強さ）にかかわらず一定。MDX（命中率）によって攻撃成功率が変わる。直接攻撃兵器は、剣やスチールパイプなど。敵と接近していないと使えないが、1度に8匹まで攻撃できる。

ESPは、離れた敵や敵全員にダメージを与えたり、敵の動きを止めたり、HPの回復もできる。もちろんレベルが上がれば強力になるぞ。ただし、WIS（まっ、MPみたいなもんだね）がなくなると使えなくなるけどね。



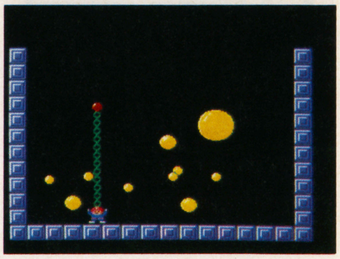
これが城の中だ。宝箱もあるが、トラップや見張りのモンスターも……。

で、凄ノ王のバトルモードの特徴は、システムだけじゃない。ビジュアルがまたすごい。ビジュアルは、使用する武器によって異なる。剣をブン回したり、ホーミングミサイルが次々に敵に命中したり、とにかくハデー！ に見せてくれる。ESPのビジュアルなんてもっとハデハデ。これだけでも買う価値あるぞ。

さらにモンスターのグラフィックがすごい。64×64ドットのキャラは当たり前っ！てな感じででかいキャラがどこどこ襲ってくる（ただし、プレーヤーのキャラが16×48ドットなので、これくらいの敵キャラも多いけど）。しかも、敵キャラは色替えなしで10種類。すべてのモンスターは固有の攻撃方法をもち、それぞれのビジュアルをもっているからなおさらすごい（しかも、メッセージも違う）！ 4Mのソフトなのに実は、倍くらいの容量があるんじゃないかななんて思ってしまうのもムリはない!?



獣魔王の正体は、雪代に乱暴した青沼だった！

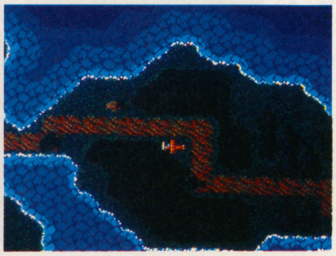

でたぁ！ 獣魔王の必殺技、分身の術だぁ！

イベントも盛りだくさんだ！

凄ノ王のゲーム中イベントは、大小合わせて200以上。もちろん、イベントをクリアすれば、それだけの見返りはある。その見返りは、情報であったり、お金だったり、EXPだったり……そう、このイベントクリアでEXPがもらえるっていうのも凄ノ王の大きな特徴。がむしゃらに戦わなくてもレベルが上がってくってことだね。

大きなイベントといえば、やはりボスキャラとの戦いだろうね。獣魔王との戦いなんかもすさまじかったね。

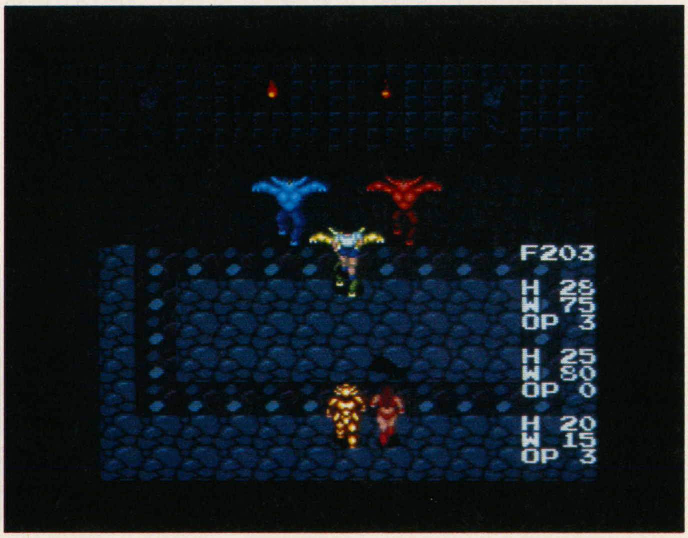
ちなみにこのゲームは、6つの章からなっていて、各章のレベルの上限値が決まっている。レベルだけガンガン上げるだけ上げてイベントクリアなんてことができない。だからハラハラドキドキの展開が楽しめるぞ。


飛行機で遊覧飛行。この村には何やら秘密がありそう……。

とにかくこのゲーム、シナリオもよくできてるし、レベルアップもしやすく遊びやすいRPGに仕上がっている。パスワードも50字程度、数字とひら仮名だけなので書きとめ安い。しかも、CD-ROM²のバックアップにも対応しているので安心だ。

RPGの新しい形を作った「凄ノ王伝説」。PCエンジンユーザーだったら買うしかないぜっ！

（文／SHOTAN・I）



大サービス！ これが凄ノ王との戦闘シーン……なわけないでしょ！

OUT LIVE



PCエンジン初の3DダンジョンRPGが、このOUT LIVE。ダンジョン内の動きは、目もさめるスクロール。3Dダンジョンアレルギーの人にもオススメ！

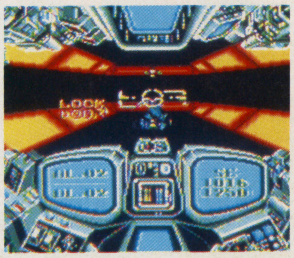
サン電子／5,600円／Huカード

FW発進！

このゲームの舞台である惑星ラフラはその昔、超科学文明が栄えていた。人々は、その遺跡を掘り出しては人型2足歩行兵器FW（ファイティングウォーカー）を作り出していたのだった。

しかしラフラの地下ではその超文明を悪用しようとするあやしい動きがあった。プレイヤーは陰謀を調査するためラフラへ潜入する。

プレイヤーに渡されたのは最新、最強のFW「ブラウディス」。また、まぼろしの究極FW「ブラウディクス」を探す使命も受けているのだ。キミはブラウディスを操り、惑星ラフラを救えるか？



敵発見！ 方向、データがディスプレイに瞬時に表示される。何かロボットアニメのノリだ。

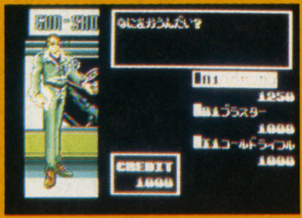
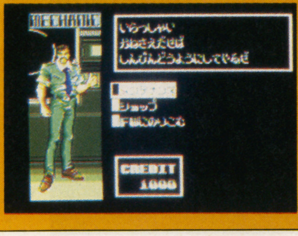
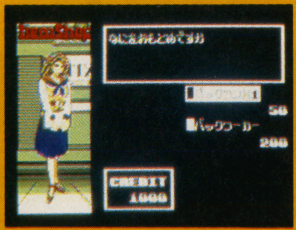
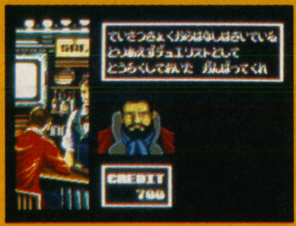
ゲームシステムはこんな感じ

ゲームの進行はダンジョンでつながった街から街を移動するのがメインだ。ダンジョンの中には前大戦時に異星人が兵器の開発を妨害するために投入した無人兵器がうろついていて、こいつらをやっつけてRPGするわけだ。

パラメータは攻撃力と防御力。コンピュータの学習機能がアップしていく設定だ。体力はシールドエネルギーで表され、レベルアップにともない増加していくぞ。

あと、武器やアイテムは街でそろえるわけだが、これもかなり整理されているぞ。装備のシールド、アーマーはいったんつけると外すことができず、さらに上級のものしか買えない。つまり装備コマンドがないのだ。

銃やオプション兵器は売ったり買ったりできるけど、ミサイルなどのオプションは、いったん本体を買っておけば、オプションチャージで弾だけこめることができる。かなり考えられているよ。

町で商売をしている人たち。メンテナンス、ガン、防具、各種オプションをあつかっている。あとサロンでは情報屋や、FWで試合をするデュエリストたちが待っているぞ。

シンプル&スムースなダンジョンRPG！

このゲームには地上マップはなく、ダンジョンオンリーだが、かなりとっつきやすい。

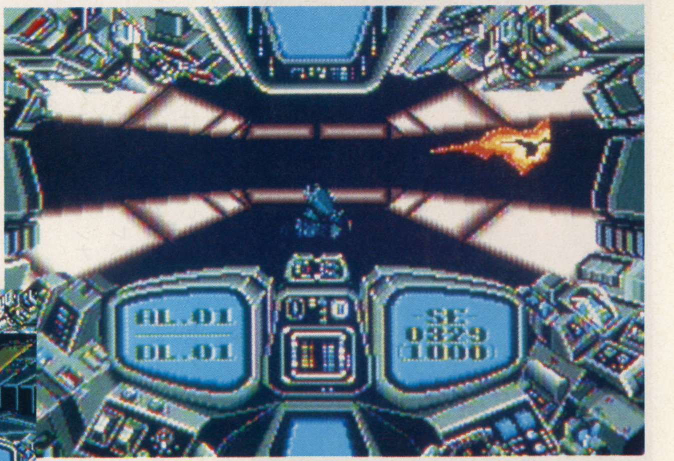
ダンジョンは地下一階のみで、扉以外は落し穴も、ダメージゾーンも、見えない扉も、宝石も何もない。だから走り回っていれば、いつかは目的地にたどりつけるのだ。

しかし扉を境にダンジョンの性質が4色に変化する（ノーマル、アイス、ヒート、マグネットエリア）ので視覚的にあきさせない。

ダンジョンは「ファンタシースター」とタメをはれるような高速スクロール！ しかも、敵が横や後ろからも出現する（自機がそのたびに方向転換するぞ）というかつてない緊張感が味わえる。また、町ではFWと試合をして賞金や情報、アイテムを手に入れることができるぞ。

レベルの上がり方もスムーズで、マッピングをしなくてもできるゲームバランスだから、初心者にもオススメ。目いっぱいダンジョンを走り回って、戦闘を楽しんでほしいな。

（TANE ON！）



FIRE！ 敵は動かないけど、攻撃はアニメーション表示でかっこいいよ。



闘技場でデュエリングだ。たまに敵からの通信が入ってきたりして、なんとなくボトムズである。



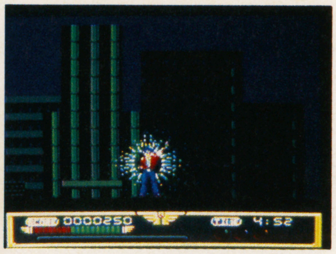
後半のほうになるとヘビーメタルっぽいのも多数出現。このブラウディクスのコクピットに君は座れるかな。

決めろ！ コスプレサイバークロス

RPGの勇者もいいけど、TVのヒーローみたいに時にはビシッと決めてみたいよね。そういう趣味の人におすすめなのが今月紹介する「武装刑事サイバークロス」だ。

変身ポーズ、パンチやジャンプ、また武器を使ってのアクションはPCエンジンならではのクオリティ。

各面のボスも主役を食うほど、ときにはパワフル、ときにはギャグいっぱいのアクションを見せてくれるぞ。



主人公の変身シーン。一瞬あたりが暗くなるところがミソ。



主題歌のカラオケモードつき　みんなで歌っちゃおう！（恥ずかしい）



レーザー剣だ。フルパワーでボスをたたっ切れ！

2段変身でドクター・ノズミを倒せ！

内容は右スクロールのアクションゲーム。サイバークロスは飛んでくるカプセルからアイテムを取ることで、カッコよく変身する。変身アイテムは3色あるが、1段階目はその能力に変化はない。2個目を取ったとき、はじめて赤……剣、青……銃、黄……ブーメランなどの装備がつくのだ。

また攻撃ボタンを押し続けることによって、パワーパンチやスピンキックという必殺技が使える。なんとなくRタイプに似ているね。

2段変身しているときは何回かダメージを受ける（最初は3回）と1段変身に落ちてしまい、さらにダメージメーターが赤になるとただの人に戻ってしまう。もちろん再度の変身も可能だよ。

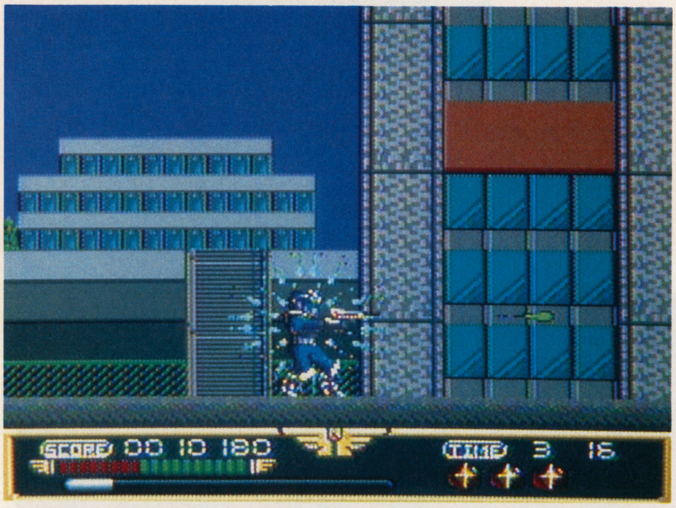
各面の終わりにはボスが待っており、全6面(?)の構成だ。町、公園、港、工場現場……と戦隊ヒーローものにアリガチな舞台でゲームは進むぞ。最後は当然地下の秘密基地。再生怪人をけ散らして、地球征服を企むドクター・ノズミを倒せ！

サイバークロス



フェイスのPCエンジンソフト第2弾は、サイバークロス。特撮ヒーローもののノリが妙にリリシイ、佳作の1本。その手の趣味人には、涙もののハズ！

フェイス／6,300円／Huカード



ブルーはレーザーガンだ。かまえが決まってるね。

どこが楽しいかどこが難しいか

最近ボクはなんとか操作性やバランスをわかりやすく紹介することに務めている。とくにこういうジャンルは、もとがスーパーヒーローものだけに、どこにゲームの難しさをもってきているかがユーザーの関心じゃないだろうか。

このゲームでまず、難しいのが空中でカプセルをたたき落とすことだろう。最初は、けっこう慣れるまでスピードが速いのでよく取りこぼすと思う。

次に変身してからは武器が思うように使えないかもしれない。武器を取るとキックができなくなるので場所によっては不利になることもあるぞ。

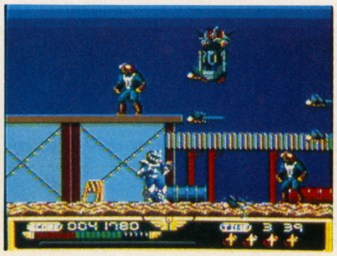
あと武器や必殺技はジャンプしながら使えなかったりするので、空中の敵はしっかりパンチでたたき落とそう。

要はジャンプと武器の温存がポイントのゲームって感じだ。全体的な難度は高くないし、けっこう高画質(?)だからアクション好きの人はチャレンジしてみては。

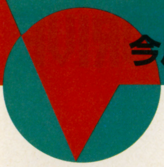
（TAHE ON！）



ブーメランは飛び道具。キラキラ光りながら飛んでいくぞ。



敵の幹部が指揮をとる。「くそっ、おまえも必ず倒してやる！」



テトリス



アーケードゲームの大ヒット作がやってきた。さすがメガドライブ完全移植だ。セガのオリジナルバージョンもついてるぞ！

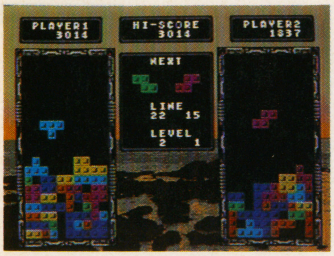
セガ／4月15日／5,500円／ⓒ1987 ACADEMY SOFT-ELORG ⓒ1988 TENGEN INC.

あの人気パズルゲーム「テトリス」が、メガドライブに移植された。主要国産パソコンのほぼすべての機種で発売されているし、ビデオゲーム版まである。これだけ人気があれば、さすがに知らない人はいまい。

ソビエトで生まれたこのゲームは、母国のみならず海を越えたアメリカで、そしてヨーロッパでも大ヒット。さらにわが日本でも、ゲーセンにテトリスブームができるほどの爆発的人気だ。

ルールは単純明快。落ちてくるブロックをボタンで回転させ、隙間なく積んでいけばいいだけ。きれいに並べられたブロックは消える。並んでいないブロックが最上段までとどいてしまうとゲームオーバーだ。

今回紹介するメガドライブ版は、ビデオゲーム版に忠実に、さらにバージョンアップさせたデラックス版。グラフィックや音楽、画面を2分割しての2人同時プレイは、ビデオゲーム版とそっくり同じ。

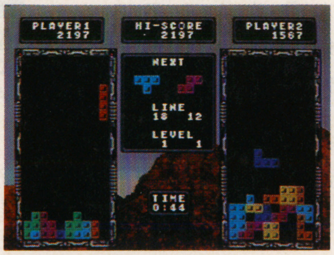


ある程度進むと、バックの絵が変わる。次の絵は何だろうね。

しかし常に向上心をもち続けるセガの開発スタッフは、これでは満足できなかったらしく、さらに新しい要素を加えたのだ。

タイムトライアルモード

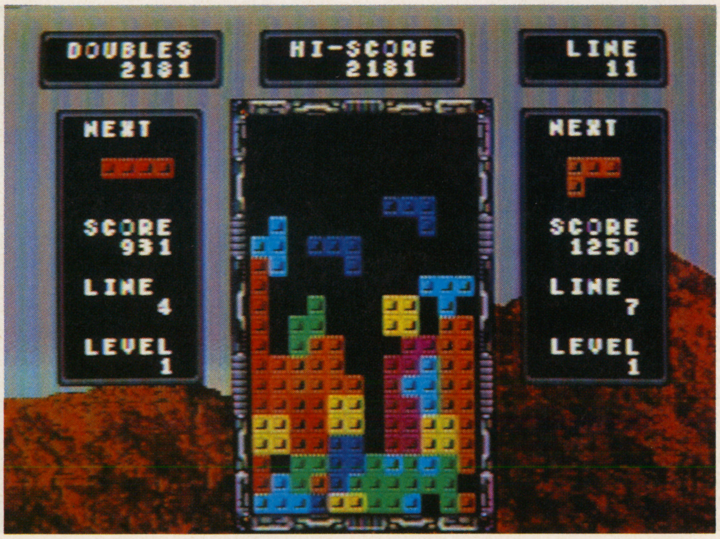
その名の示すとおり、一定時間内に取得できるポイントで勝負をつけるモード。多人数でワイワイ遊ぶときにオススメだ。もちろん自己新記録に挑戦するのもよし。



まさにスピード命。素早くブロックを落として得点アップを狙え。

ダブルモード

アーケード版の2人同時プレイとは違い、1つのフィールド内に2人分のブロックが登場する。息の合ったコンビでプレイしたい。もちろん相手のジャマをするのはいっこうにかまわないが、どちらか1人のブロックが最上段にくると、2人ともゲームオーバーになってしまうことをお忘れなく。



1つのフィールド上に2人のブロックが入り交じったダブルモードもあり。

アイテムブロック

ときどき出現する点滅ブロックがアイテムブロックだ。このブロックを使ってラインをクリアすると、さまざまな効果が得られる。たとえば、破裂して周りのブロックを破壊したり、とんでもない高得点が加算されたりと、プレイヤーを楽しませてくれる。しかし、プレイヤーに有利なことばかりではない。アイテムブロックでラインをクリアできなかった場合、その場に点滅しながら残ることがある。それを気にせずどんどん上に積み重ねると、さっきのアイテムブロックがいきなり消えてしまうのだ。その場所はガラあきになってしまうので、ポッカリ穴があいてしまうぞ。注意が必要だ。

このメガドライブ版で初めて登場のアイテムブロック。これが「テトリス」のおもしろさをさらに倍増させている。単にラインをクリアすることを考えるのではなく、なるべくアイテムブロックを使おうとしてしまうのだ。しかし、失敗するとブロックが上がってきてしまう。このへんの駆け引きが、新しいおもしろさになっているのだろう。

「テトリス」好きにはもちろん、そうでない人にも自信をもってオススメできる。安心優良ソフトだ。

（文／ORI-X光治）



点滅するアイテムブロックを使えば、さまざまな効果が得られるぞ。

MONTHLY Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

No.55

1989 5

C O N T E N T S

33 ■特集1
ニューリード、新作ソフトなど最新情報満載！
今年は関西のメーカーがおもしろそう。
関西パワーの逆襲！

55 ■特集2
最近の麻雀ゲームの中で、ベストゲームはどれ？
究極の麻雀ゲームはこれだ！

●ファミコン
105 徹底マスター
ドラゴンスピリット／天地を喰らう／ジーザス〈後編〉
7 新作スクランブル
MOTHER／激闘プロレス／
ワールドスーパーテニス／コズミックイプシロン
パーフェクトボーリング／激亀忍者伝／
谷川浩司の将棋指南III／必殺道場破り／
ドラゴンユニット／究極タイガー／ミニ四駆

●PCエンジン
69 徹底マスター
究極タイガー／P★47
10 新作スクランブル
パックランド／ニンジャウォーリアーズ／
パワーゴルフ／ネクロスの要塞／
弁慶／宮下あきらの竜の子ファイター／
ファイヤープロレスリング／ナグザットオープン／ワンダーモモ

●メガドライブ・マークIII
77 徹底マスター
ファンタシースターII〈後編〉／スーパー大戦略
85 マークIIIバックアップシステム(3)
12 新作スクランブル
スーパー大戦略／スーパーリーグ／テトリス

28 サウンドマーケット
コンビニエンス・ミュージック講座　文●高西 圭
今月のAVレビュー　文●島津泰彦
32 大原まり子の
マリオに片想い　第2回　文●大原まり子

101 FM TOWNS登場！ゲームボーイ最新情報！

●パソコン
129 徹底マスター
大戦略III／D.C.コネクション／サーク／スタートレーダー
13 新作スクランブル

●ビデオゲーム
128 徹底マスター
ストライダー飛竜／レジェント・オブ・ヒーロー・トンマ／ファイティング・ファンタジー

15 今月のおすすめガイド
●ファミコン
ダウンタウン熱血物語／デビルマン／チャイルズクエスト
●PCエンジン
凄ノ王伝説／アウトライブ／サイバークロス
●メガドライブ
テトリス

90 すぎやまこういちのゲーム漂流記

66 アニマル浜口のTVゲーム進化論　文●浜口 男
27 カリフォルニア通信　文●長谷川 匡
26 BEEP UP NEWS
89 レトロ帝国の逆襲　第2回　文●遠藤雅伸
62 最新テクノロジーAtoZ　文●阿木二百

123 読者が選んだ待望の新作ベスト10
124 全機種の発売日スケジュールがすぐわかる
新作ソフト発売日スケジュール表
126 ただ今、ヒット中！
パソコン・ファミコン・セガ・PCエンジン・ビデオゲーム人気チャート
146 「ドラゴンクエストIV」最新情報・3
113 バグ猫たいにゃん　文●TINYAN
94 びーぷるランド
98 ほかほか瓦版
122 読者プレゼント
128 次号予告

表紙イラスト…溝ロイタル　表紙デザイン…亀海昌次

Beep UP NEWS

横浜博にセガ・スーパーサーキット登場！

先月25日に開催した横浜博覧会のおもちゃ企業グループ館に、セガのスーパーサーキットが出展されていたのには驚いた。

しかし、これからの新しい子供たちのライフスタイルを表現する、という同館のテーマには、こうした新しい体感ゲームのスタイルが最適なのかもしれない。

さて、このスーパーサーキット、CCDカメラを搭載したラジコンカーが、近未来都市のジオラマの中に作られたコースを走るというもの。プレイヤーは、実際に車に乗った感じでスリリングな気分が味わえるというワケ。

これが新しいタイプの体感ゲーム？　というわけで、一度体験するのもいいかもしれない。

ゲームボーイがますますオモシロくなりそう

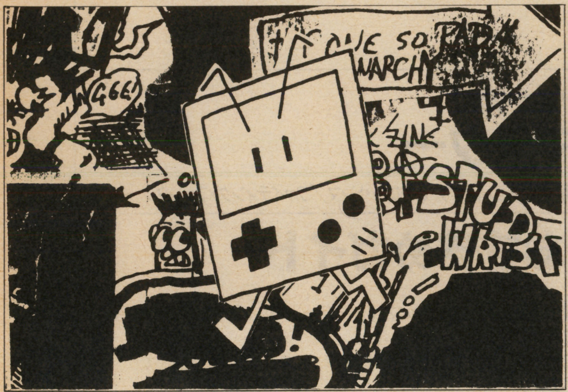
今月21日に発売するゲームボーイだが、ゲームボーイ用ソフトに関して21社のソフトメーカーとライセンス契約を結んだ。

3月21日付の日本経済新聞によると、ライセンス契約は、原則としてゲームソフトの種類（つまり野球、ゴルフなどの種類）別に契約するとのこと。

ちなみに今回契約したのは、コナミ工業、カプコン、アスキー、バンダイ、ジャレコなどで、最終的には40社程度になる見込みだという。

ゲームボーイは、7月のアメリカ上陸も間近だし、あれこれとホットな任天堂の夏になりそうだ。

ちなみに、出荷予定台数は、国内で年内に300万台、アメリカへは500万台を予定しているとのこと。



ファミコン通信とはファミコンを使った通信のこと

よくテレビで見かけるファミコンを使った証券トレードだが（でも、僕は、実際に利用している人を見たことがない）、今度はホームバンキングの登場だ！

仕掛け人は、MISCO（三井情報システム協議会）というところらしいが、ICカードを使って顧客に銀行決済機能などを行うというもの。

ファミコンとICカードの実用化実験が一段と加速することになる、とは3月15日付の日刊工業新聞のコメントだが、同じ日付の朝日新聞によると、パソコン通信用ホスト局用ソフトを使いファミコンでパソコン通信が可能になるとのこと。

この場合、仕掛け人は、三井銀行ソフトウエアサービスだという。

まあ、いずれにしても、これだけ普及したファミコンを、だまって放っておく手はない！　というねらいのようだが、さて本番はどうなることやら。



マッキントッシュIIのニューモデル登場

アップルコンピュータジャパンは、3月8日「マッキントッシュII cx」を発表した。

このモデルは、マックIIの流れをくむ32ビットマシンで、CPUはモトローラ社の68030、3基のNuBus拡張スロットをもつ。

その他に、カラー対応のQuickDraw、ステレオ音声、3.5インチ内蔵ハードディスク（オプション）などの特長をもつ、このマックファミリーのニューフェイス、一番気になる日本での出荷、日本語化は、現在検討中とのこと。



ちなみにアメリカでは、1MB　RAM／スーパードライブが4669ドル、1MB　RAM／40MBハードディスクが5369ドル、4MB　RAM／80MBハードディスクが7069ドル、4MB　RAM／80MBハードディスク（A／UX組み込み）が7552ドル。

なんとなくマックライクにもどったスタイルにほっとひと安心だけど、日本での発売が待ち望まれる。

カリフォルニア通信 第2回

最新アメリカゲームレポート

長谷川 匡

今回は、サンフランシスコにあるセガ・オブ・アメリカの取材レポートをお送りしよう。

初めての訪問にもかかわらず、悪天候のため、ぼくの車は30分ものロスタイムをくってしまった。

しかし、セガ・オブ・アメリカの制作・開発ディレクター、スティーブ・ハナワさんは、ニコニコ顔でぼくを迎えてくれたのだった。

彼は、その昔日本のセガで、「トランキライザー・ガン」や「ターボ」といった作品を作った人で、最近ではSMS版「モノポリー」をプロデュースしている。

では、さっそくインタビューにとりかかろう。

★

BEEP 日本とアメリカでは、発売ソフトのラインナップがちょっと違うようですが。

ハナワ 全体的にみると、日本と同じゲームでも、こちらでは難易度がやや低くなっていますね。あと、こちらにあって日本で売られていないのが、ガンゲームです。「サファリハント」「ギャングスター・タウン」などの光線銃を使ったガンゲームに人気があります。この「レスキューミッション」などもそうです。

BEEP なるほど、画面を移動するトロッコを敵から守るゲームですね。

ガンゲーム以外はどうです？

ハナワ そうですね。日本と違うところは、スポーツゲームがとても人気があるというところですね。新たに発売した「レジー・ジャクソン・ベースボール」は、前作の「グレート・ベースボール」の倍の2メガで、より設定の細かいところが好評のようです。

スポーツもの以外には、今開発を進めている、TVの人気キャラクターを使った「ALF」がお勧めですね。

そうそう以前BEEPにも出てたマーク・サニーが、「カリフォルニア・ゲームス」の移植を担当したんですよ。

BEEP こちらのキャラクターものといっても、日本では事情が違うので発売が難しいですね。「モノポリー」などは、けっこう受けそうな気もするんですが。

ハナワ そういう話もあるんですけどね。こちらでは、去年「シノビ」の次に売れたぐらいですから。

BEEP 話は変わりますが、メガドライブの発売予定はあるんですか？

ハナワ 今年中には、発売されるでしょうね。とりあえず、6月のシカゴの見本市で発表する予定ですけど。

BEEP となると、こちらでメガドライブ用オリジナルソフトを作ることもあるわけですね。

ハナワ 実際コンピュータのソフトハウスは、非常に興味をもっているようです。たとえば、アミガ用のソフトは、ほぼ忠実に移植できるわけですから。

BEEP そうなると、そうしたソフトが日本でも発売される可能性が高いですね。

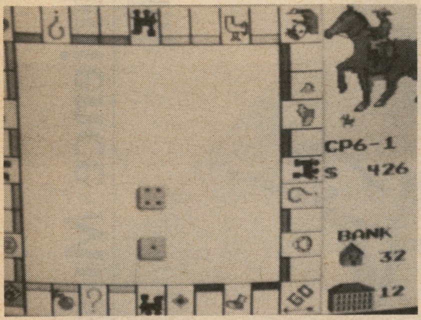
ハナワ そう思います。今年はいろいろおもしろくなりそうですよ。

★

というわけで、セガ・オブ・アメリカのレポートをお送りした。

来月は、こちらで発売されている人気ゲームのレビューなどやろうかななどと思っている。

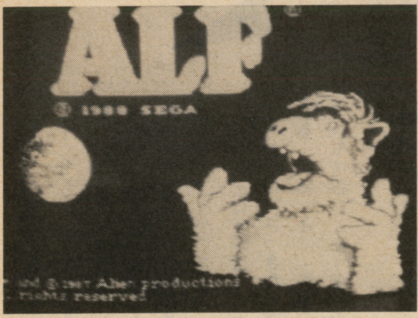
次号をお楽しみに。



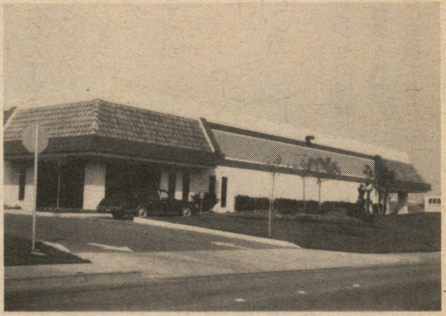
コンピュータ同士の対戦も可能な「モノポリー」

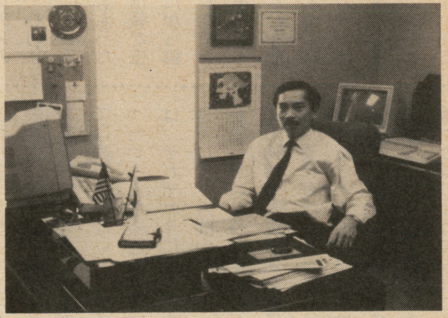


タイトル画面がアニメーションする「レジー・ジャクソン・ベースボール」



キャラクターゲーム「ALF」


セガ・オブ・アメリカ本社前


アメリカ在住8年にもなるスティーブ・ハナワさんだ



ガンゲーム用の光線銃を備えたシステム

コンビニエンス・ミュージック講座

Convenience Music

File 5

高西 圭



祝・ファミコン当選!

ねぇはじめ君、CDとかに付いてるアンケートハガキ、送ったことある?

「うん、買ったやつは全部送ってるけど、どうして?」

それがね、僕も送ってみたら当たったんだ、ファミコンソフトが。でも家にはこのとおりファミコンがないからこれあげるね。

「らっきー!『プロ野球殺人事件』か、さっそく帰ってやろっと。じゃあね」

あ、こらこら講座はどうするの、先月はエレベーターに閉じ込められてこれなかったなんていうし。今回はちゃんといてくださいよ。そういえば、アンケートハガキには「ロックマン」が欲しいって書いたはずだが……。

マスターフライパン?

さて、先月は「シンセの鍵盤とは、人間の出す情報を機械の理解しやすい情報に変換するための接点である」という意味でピアノの鍵盤とは違うんだ、といったことを話したよね。これをもう少し考えると、ピアノの場合鍵盤と音源が切っても切り離せない関係にあるのに対して(なかには分解できるのもあったが)、シンセの場合は、情報が伝わりさえすればいいのだから鍵盤と音源は切り離すことができる。これは「マスターキーボード」や「シンセ音源」という形で顕著に現れていることはご存じのとおりだろう。この2つは情報の流れでいうと、情報を送る側と受ける側ということになる。ということは、どういうことかわかるかい? はじめ君。

「えーと、情報を送れさえすればなんでもいいってこと?」

そのとおり! フライパンでも自転車でも情報を送信することができるなら「シンセ音源」等を鳴らすことができる!(まあ、そんなものは実際ないけど)。

ちなみに、さっきから言っている「情報」とは「機械の理解できる情報」という意味です。

楽器と表現

じゃあ、実際にはどんな物があるだろう?

「ギターとかサックスみたいなのとか、ドラムにもあるね」

うん、ほかにもマリンバやアコーディオンとかもあるね。なぜ情報をだす物の種類が、いくつもあるんだろうか。鍵盤だけではいけないのだろうか。

「鍵盤では表現できない何かが、他の楽器にはあるんじゃない?」

ほーっ、今日はすごいね。熱でもあるんじゃないの。結局そのとおりで、ギターにはギターの表現方法、サックスにもサックス表現方法があって、他の楽器では表現できないんだ。そういったいろんな楽器の表現方法には、それぞれ今に至る歴史をもっていて、人間の心にうったえかける何かが潜んでいるんだ。その独特の表現方法を電子楽器の演奏に利用しようということなんだな。でも、一般的には、「鍵盤」が普及しているっていうことで、電子楽器の分野でも「鍵盤」が同じように普及しているわけだ。ここでひとつ注意したいことがある。「鍵盤」を使って「ピアノ音源」を演奏すると、いかにもピアノを演奏しているように見えるし、ピアノそっくりの音がでてくる。でも、それはピアノを演奏しているってことではない。また、「ドラムパッド」を使って「ドラム音源」を鳴らしたとしても、ドラムを演奏していることではない。これは、「ドラム音源」を「ドラムらしく」演奏するには「ドラムパッド」という演奏形態が適しているというだけで、「ピアノ音源」の場合も同じことが言えよう。某有名ピアニストが「ピアノ音源」を演奏するのを見て『ピアノは本物にかぎる!』って否定してたけど、そんなことはみんな百も承知のことであって、まったく大人げない論争であった。いい曲はどんな楽器で演奏してもいい曲なんだ。意味のないことを論じるよりいい曲を作ってほしいものです。

レコードの評論

ところでCD買うとき雑誌のレコード評価って参考にする?

「一応読んでみるけど、中には買ってがかりってのもある」

たしかに評論者の耳が疑われるような評価もあるけど、まあ裏にはなにかしら事情があるんでしょうな。読者の皆さん、最終的なレコードの善し悪しは自分の耳を信じていいと思います。といった意味も含めて、左の島津氏のレコ評を読んでみるとしましょう。では、また来月。

SOUND MARKET

今月のAVレビュー

島津泰彦

主婦の方にも人気が高い(?)と噂されるこのコーナーだが、きっとバレンタイン関係の恋愛講座が受けたのだろう。このまま「よくわかる消費税」とか「春の手作りスカート」とかいうのを続ければ、主婦層のファンは確実につかめるとは思うのだが、内心ゲーマーのみなさんの反応も気になってはいる。そこで今月は、本筋に戻ってゲームの話題でいってみよう。

最近ぼくが注目しているのは、「ウイニングラン」である。まずよかったのは、コクピットに座っているという視点の低さである。スピード感があるし、コーナーや他車との距離感もリアルだ。ミッションはクラッチなしとはいえ、他のゲームがHIGHとLOWだけなのにくらべれば、格段の進歩だ。

だが、不満もある。まだまだGを表現しきれていない点だ。たとえば、アクセルを踏み込めばGは後ろへかかる。つまりコクピットは後ろへ傾くべきなのだ。加減速やコーナリングのGを感じられないと、どこまで減速するべきなのか、どこでカウンターをあてるべきなのかが感覚的にわからない。つまりスポーツにならないのである。もしIIが出るのなら、そこを改良してほしい。

とはいえ、一度「ウイニングラン」をやると、これまでのレーシングゲームは馬鹿馬鹿しくてやっていられない。だからこそ厳しい注文をつけたくなってしまうのだけれど、ナムコだもの、きっとやってくれるよね。



ゲーム音楽もついに作曲家に注目する時代!

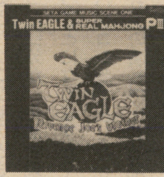
THE SCHEME 古代祐三

アルファ 4/10発売
CD:税込み2,627円
CT:税込み2,070円

作曲者の古代祐三氏は、風の谷のナウシカの音楽で有名な久石譲氏に8歳のときから師事してきたという結構本格派なのである。これまで数々のゲームミュージックをこなしてきた(本誌88年10月号でもおなじみだね)彼だけど、今回は作曲からアレンジ、レコーディングまですべてに立ち合って作ったというアルバムだ。

サウンドボード2のFM音源+SSG音源+サンプリング一音で作られている、ゲームバリエーションとアレンジバージョンの5曲。どの曲も音が重々しいほどに叩きつけられてくる。これは彼の持ち味なのだろうけれど、もう少しバリエーションがあってもいいのでは?

元気のよさ、勢いは評価できる。それに彼がもっているアカデミックな部分が加えられれば、将来の活動にかなり期待できるだろう。



ヘビメタでぶっとばせ!

SETA GAME MUSIC SCENE 1
トゥイン・イーグル:SR麻雀PIII

ポリスター 4/25発売
CD:税込み2,472円
CT:税込み2,163円

いきなり始まるヘビメタ・サウンドに圧倒されながら、あれよあれよという間にもう一曲目はおしまい。うむ、これがゲームミュージックだったなんて……。「トゥイン・イーグル」は、そんなわけでそのまんまシングル・カットしてもいけそう。

欲を言えば、もう少しドラムとベース、それにバッキング・ボーカルに工夫がほしいところ。とにかくギターは、ゲームサウンドのなかでもばつぐんにいい。

A面は、てな感じで、曲のバリエーションもけっこう凝っていて、一枚のアルバムとしても聞きごたえがある。

B面も一曲目は、楽器のバランスもよく、まるでZIGGYやANGIEのよう。

ちなみに、麻雀ゲームのオリジナルまる秘フロク付き。



和風ドレッシング対エスニカンの対決!

戦国ソーサリアンvsピラミッドソーサリアン

キングレコード
CD:3,000円 CT:2,500円
発売中

このアルバムに収められたアレンジバージョン6曲は、戦国ソーサリアンは難波弘之氏、ピラミッドソーサリアンは岡田徹氏によるものである。

難波氏については、今さら説明することもないだろう。スーパーアレンジバージョンにこの人ありという感じで、手慣れたものだ。今回は琴、和笛とロックバンドのセッションである。ぼくの好みとしてはもうすこし和楽器を前に出して、喜多島修の路線でいってほしかったけれど。

岡田徹氏は、はっぴいえんどとならんで日本のロックを作り上げたバンド、ムーンライダーズのキーボードプレーヤーで、その方面では非常に有名な人である。しっかり覚えておくように。このアルバムではシンセサイザーのさまざまな音色を聴かせてくれる。とくにベースに注目してほしい。

音楽ソフトってなに? Vol.4

いまや音楽用コンピュータとしても標準機の地位を確立しつつあるPC-9801シリーズだけど、またまた新しい音楽ソフト、MUSIC PRO-98が登場した。

MUSIC PRO-98は、シーケンサー、楽譜ワープロ、自動編曲機能をもった多機能ソフトで、MIDI対応でMT-32などの音源を鳴らすことができるMUSIC PRO-98MIDI(38800円)と、98内蔵のFM音源を鳴らすことができるMUSIC PRO-98FM(18800円)の2種類がある。

基本的な使い方は、マウスで音符や休符、ト音記号などを選んで5線上に置いてゆき、それを自動演奏させるというもの。とくに、楽譜ワープロとして、楽譜を画面上で描き、印刷するためのきめ細かい機能が揃っている。つまり、ミュージくんに付属しているソフトを拡張したものだから、使いこなすのにそんなに苦労はしないだろうと思う。

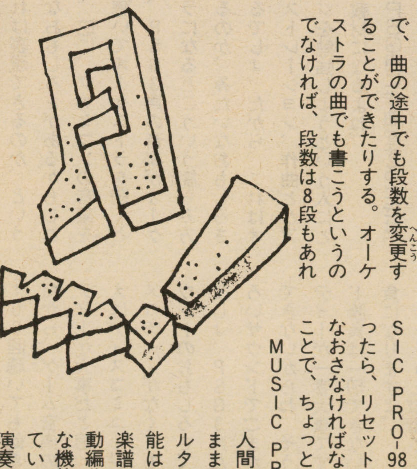
楽譜の形式は、最大8段までで、曲の途中でも段数を変更することができたりする。オーケストラの曲でも書こうというのでなければ、段数は8段もあれば大抵は十分だろう。たとえば、ボーカル、キーボード×3、ギター、ベース、ドラムという構成で楽譜を書いても7段だ。

印刷機能も強力で、縮小印刷機能や、パート印刷機能などが用意されている。パート印刷というのは、楽譜全体を印刷するのでなくて、たとえば、ピアノのパートだけを印刷したりする。バンドの練習用などに便利な機能だ。

もうひとつこのソフトの特徴は、メロディー、コードネーム、リズムパターンを入力するだけで自動的にバッキングができあがる編曲機能だ。メロディーは思い浮かぶけれど、それをどうやって1曲にまとめたらいいかわからないという人にとっては、とても便利な機能だし、編曲の勉強にもなると思う。

ひとつ残念なのは、せっかくMS-DOSで動作するソフトなのに、日本語入力プロセッサなどのデバイスドライバといっしょに使えないということだ。かんたんにいうと、ワープロや通信ソフトなどを使っていて、MUSIC PRO-98を使いたくなったら、リセットして立ち上げなおさなければならないということで、ちょっと不便だ。

MUSIC PRO-98には、人間の演奏をそのまま記録するリアルタイム入力の機能はない。その分、楽譜ワープロや自動編曲などの強力な機能が用意されているわけ。自動演奏派の君には、ぴったりだろう。



●前回4行目「MusicPRO-68K」は「Music Studio PRO68K」の誤りです。

もうひとつの「すぎやまこういち」の世界

「ジーザス」の録音スタジオを訪ねて



――ジーザスの音楽はどのように作っていったのですか？

すぎやま パソコン版のときは、まずミュージックプログラマーの人に譜面を渡してプログラムしてもらいました。それと、僕が88を使って作ったデモテープも一緒に渡しまして。そのデモテープは、僕としては非常に不満足な出来なんですけれども、それをもとにプログラマーの人が非常にうまく作ってくれて。で、ファミコン版のほうはもう大丈夫だからやっといて、みたいな感じ。ちゃんとPSGでうまくやってくれました。

――それで今回オーケストラ版になりますと、制限がなくなって自由にやれると思うんですけれど、どうでしょうか？

すぎやま オーケストラ版のほうがかえって苦労があったかな。ゲームのなかではそんなに1ループが長くないでしょ？ でも、それじゃ短かすぎて、レコードにした場合1曲にならない。だから、このレコードのために、今回かなりの部分を新たに作曲しました。レコードとしてかっこうがつくように、もう1度曲をリメイクしたわけです。



――そうするとパソコン版のときにできなかった部分が、全部表現できたということになりますか？

すぎやま パソコン版で出せなかったけれども生の演奏で出せる部分というのは、音楽が歌える、いろんな表情がつけられるということですね。でもね、これから先、これはコンピュータの音楽だから無表情でいいんだという時代は、僕自身終わらせたいと思ってます。コンピュータの音楽でも、もっと歌わないといけない。で、研究をいろいろしています。テンポに変化をつけたりしてね。そういうのが生理的に気持ちよくできるかどうかというのは、それをプログラムする人の感覚によるところが非常に大きいわけです。だからプログラマーという名前だけれど、本当は演奏家なんですよ。作曲家とミュージックプログラマーというのは、作曲家と演奏家の関係と同じなんです。

――ドラゴンクエストのときとはゲームの題材が違いますけれど、今回意識された点というのは？

すぎやま そうね、ドラゴンクエストの音楽とはだいぶ世界が違うもんね。やっぱり指揮台に立ったとき世界の違いというのは自然に出ますよ。ただ、旋律を演奏者にどう歌わせるかという部分は一緒でしょ。世界は違ってもハートは同じだからね。

――オーケストラ版のほうでは、シーケンサーは使っていますか？

すぎやま まったくなし。全部人間です。ファミコン版と聴き比べると、おもしろいと思いますよ。ファミコンのほうはPSGの3声で全部できてるわけでしょ。オーケストラを聴いてファミコンバージョン聴くと、ああ、こういう音楽の世界はPSGでこういうふうにすれば表現できるのか、というようなおもしろさがあるかもしれない。逆に、ファミコンの音楽を先に聴いてオーケストラを聴くと、ああ、PSG3声の音楽がオーケストラになるとこういう膨らみ方をするのか、みたいなおもしろさもあるでしょ。だから、これはオーケストレーション、作曲とかアレンジを勉強しようという人にとって教材になるよね。

――PSG用に作曲をするときは、3声ということを意識しますか？

すぎやま そうです。そのときはわざとオーケストラバージョンのことはいっさい考えない。ゲームのためだけを考えて作る。これが一番大事ですよ。88なら88の音源、ファミコンならファミコンの音源、それでどういう音楽を作るか。ゲームをやりながら一番気持ちよく聴いていられることを大事にして作りますね。ゲームをやりながら100回聴いても飽きない曲をね。だから、ゲーム音楽の場合はメロディーが大事だと思ってる。たとえばディスコミュージックだとね、メロディーがなくてもリズムとサウンドのおもしろさで勝負できるでしょ。PSG3声だと、おもしろいサウンドでごまかすって絶対できないからね。そうするとメロディーが一番大事ですよ。サウンド勝負は一切できない。中身で勝負になりますよ。

――そういう洗練されたメロディーを今回オーケストラで演奏したわけですから、完成度は期待できますね。

すぎやま それは目指してますけどね。でも、僕は完成度よりもね、1ヵ所でも2ヵ所でもハッとする部分があったほうがいいと思う。完成度ばかり目指すと、冒険しなくなるんですよ。それで完成度は高いけれども、終始一貫平凡という出来になってしまう。それより、1ヵ所でも2ヵ所でもハッとする部分とかユニークな部分とかを作りたいと思いますね。

――今回はどうでしたか、ハッとする部分は？

すぎやま これはね、僕がひとりでハッとしててもね（笑）。聴いた人が新鮮な印象を受けたり1度聴いたら忘れられないという部分があったりしてくれればいいな、と思ってます。

――今日はどうもありがとうございました。



SOUND MARKET

がんばれ！カプコンサウンド
アルフ・ライラ・ワ・ライラ

—アルフ・ライラ・ワ・ライラ という名前はどういう意味ですか？

藤田 アラビア語で千夜一夜という意味なんです。みんなに夢を与える曲を作っていこうということで。

—「大魔界村」のアレンジバージョンは生の弦が印象的ですが、作曲した河本さんは昔クラシックをやっていたとか。

河本 大学で作曲をやっていました。私はロックってあんまりよく知らなくて、だからどうしても生っぽいものへいってしまうんです


私たちが、アルフ・ライラ・ワ・ライラです。

ね。でも、学生のときに勉強したよりも、会社に入って仕事から学んだことのほうが大きいかな。

—シーケンサーは何を使っていますか？

藤田 今回は、98のレクリエ・ブラスでやりました。最初に一応弾いてもらって、あとから音符の長さとかは直したりして。

—「ストライダー飛竜」の聴きどころは？

藤田 1曲目はアフリカのリズムを生かした曲で、生のパーカッションが入ってるんです。アフリカの珍しい楽器を取り寄せて、使っているんです。もう1曲は、ピアノコンチェルトふうなものです。生ピアノを民谷が弾いてます。と書いておいてください（笑）。

民谷 それは困ります（笑）。

藤田 本当は生らしく聴こえるようにコンピュータを使いました。

—アドリブというのは具体的にはどういうふうに？

後藤 最初リズムとかバッキングとかがあって、ここからここの何小節入れるんです。それで打ち込んでいくんです。合わなかったら打ち込み直す。すごい複雑なコードだったんですよ。リズムも複雑だし。

民谷 私が3／4拍子のを作りまして。

藤田 もう変拍子ばっかりで。はじめは、なかなかノリがつかめないと思いますけれど、聴き込めば聴き込むほど裏に隠れているリズムの感覚というのが、心地よくなってくるんじゃないかな。

—民谷さんはリズムの凝っているのが好きなんですか？

民谷 いや単純です。

後藤 コードとかがすごくてね。

民谷 いや、コードも凝ってません（笑）。

—見解の相違がありますね（笑）。

藤田 彼女は、ちょっと普通じゃないんです。変人コードなんです（笑）。

民谷 あんまりごちゃごちゃしたのはだめなんです。どっちかといったら音を薄くしてしまうほうだから。作っているうちに音が減っていくんですね。

藤田 SSTバンドなんかはノリがよくて、誰にでもすぐに受け入れられて、それはそれでいいけれど、うちはそういう感じじゃないんで、家でゆっくりヘッドフォンで1人暗く（笑）、じっくり聴き込んで味わってください。

—ありがとうございました。

SPARKLING ESSAY

大原まり子のマリオに片想い。

第2回



お金がすべての世の中、ゲームよおまえもか……

SF作家・大原まり子

さて2回目です。

さっそく新車の三菱ミニカの試乗記を書こうと思ったのですが、浅野温子のCMが効いたせいか売れてるらしく、納車が2週間も遅れるとの連絡が入りました。今回は見送りです。

2週間も遅れたら普通はいろいろマケてもらえるという話ですが、わたしのバアイ、ディーラーさんに車庫入れから教えてもらわなくちゃなんないんで、ひたすら腰が低い客なのでありました。

そんなわけで、いまやっているのは『SON SONII』『半熟英雄』『スーパーマリオ3』です。このうちあとの2本は、なんとBEEP編集部のご厚意により（ホントは編集者宅にあったものを、ムリヤリふんだくってきたらしい）お借りしたものです。

なんでお借りしたのかというと、売ってないからなんですよね。まあ、わたしは性格上キメ細かくお店回ったりしないんですけど、新宿に出れば〝カメラのさくらや〟は必ず見て帰るわけです。

ところが、いつ行っても訪ねても答えはお・な・じ——ただいま売り切れでーす、だって。いったいどうなっているんでしょうか？　ここはソヴィエトかと思いますよ、まったくぅー。

『SON SONII』は最終ステージまで一気に行けます（だからどーだってんだよっ）。

最近よく思うんですが、ゲームってお金ばっかり集めていませんか？　何を買うにもゼニだのマネーだの、ホントにがめつい！

しかもそれを手に入れるには、殴る・蹴る・突き刺す・撃つなどの暴力沙汰ばっかり。

まあ、ゲンジツにはなかなかケンカもできませんからそれはいいのでしょうが、納得できないのはお金のほうです。

これはゲンジツでも相当ままならない。なのにゲームの世界でも、ああ……もっとゼニさえありゃこの装備も、このアイテムも取れて……なんて、悲しくなったりするわけです。

どなたか一度お金じゃなくて、他人様にどれだけ親切をしたかによってアイテムが手に入るってゲーム、考えてみてくれませんか？　そうすれば、そのゲームをした人はきっと心が洗われたような気分になることでしょう！

とはいえわたし、お金集めるのとかレベル上げるのとか、大好きなんですよね。ま、できたらどこへも行かずにおんなじことしてたいってゆーか。

『SON SONII』の場合、ステージを早く終われば終わるほど、たくさんお金がもらえます。ハッキリいって稼ぎ場で稼ぐより、さっさと行ったほうがよい。

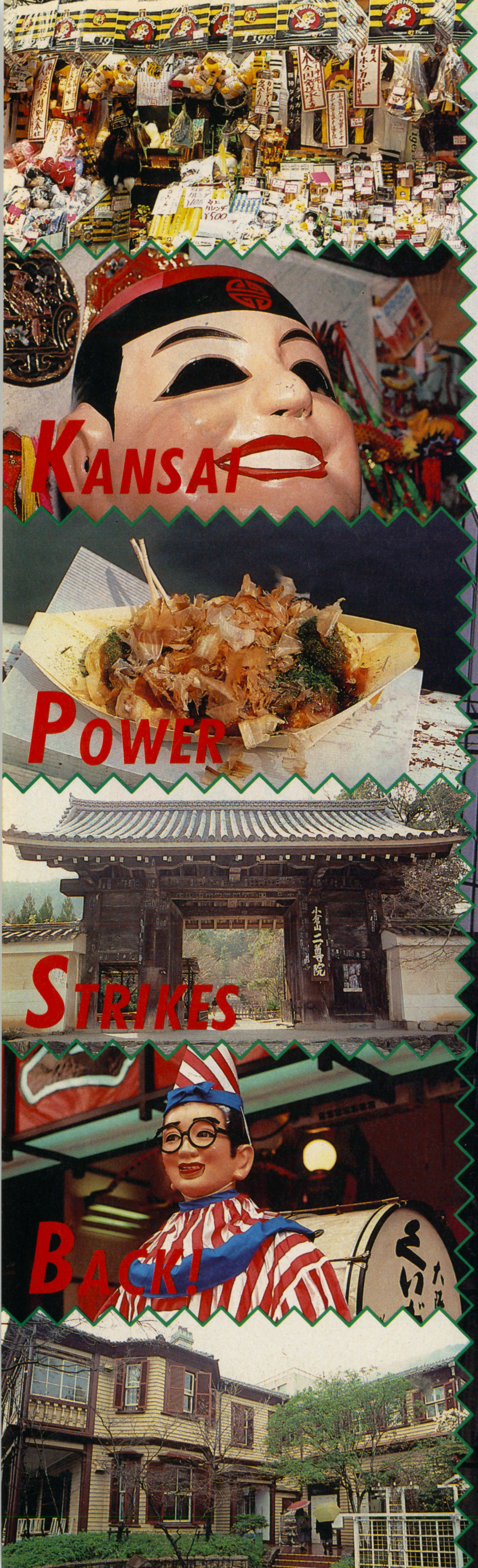
だから原稿を書く合間にひと息入れようかな——といった場合にやるのがよいといえます。基本的に、ゲームをやるのは仕事の合間にというノリなので、1時間以上続けるのは難しいんです。

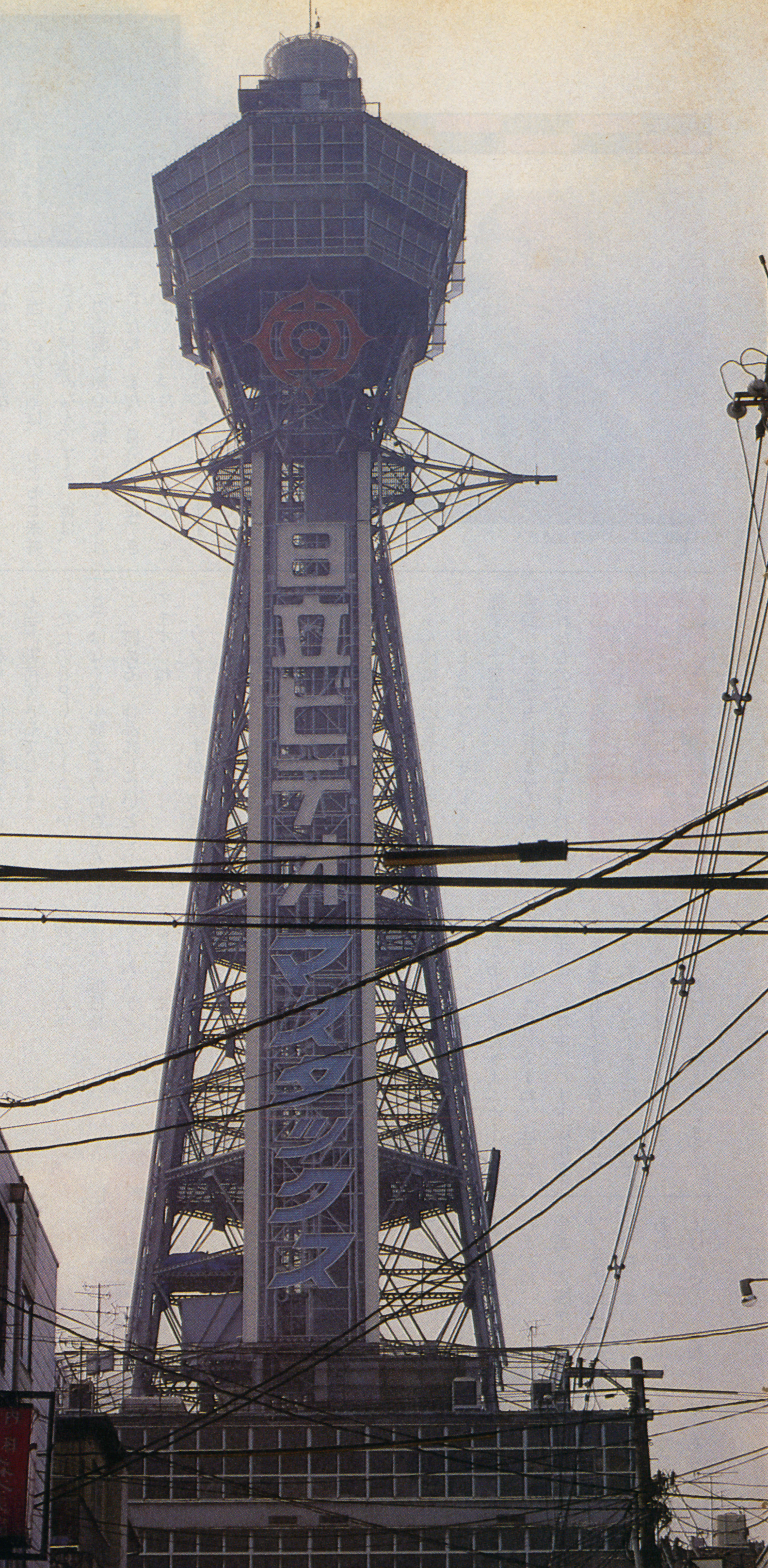
だからシミュレーションやRPGを敬遠してるのかもしれない。『リンクの冒険』で寝食忘れて丸まる3日間ってゆー、編集さん泣かせの記録があるからなあ。

では、次回はほんとに試乗記を書きますね。あ、それとたぶんシミュレーションゲームについて。

特集1

関西パワーの逆襲!





タイガースは2年連続最下位、ブレーブスはオリックスに売りとばされ、ホークスは九州へ行ってしまった。ゲームセンターもイマイチ盛り上がらないみたいだし、家に帰っても夢中にさせてくれるゲームがない。だが心配はいらない。関西パワーは不滅だ! じきに強力なハードやビデオゲーム、ゲームソフトが登場し、ボクたちを楽しませてくれるに違いない! そんな熱い想いを込めて、"関西大特集"だ!

Photo　荒井英一・渋谷正明

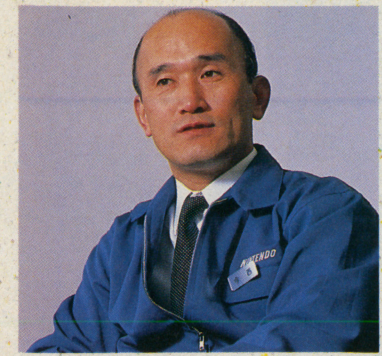


特集1　関西パワーの逆襲！

任天堂シンドロームがやってくる！

任天堂——NINTENDO CO., LTD.

スーパーファミコン、ゲームボーイ、通信ゲームとこれからの任天堂は、ゲーム界のパワーステーション！　今後の動向は要注目！



広報担当部長の今西紘史さん

「MOTHER」は期待作！

——さっそくですが、話題の新作「MOTHER」についてうかがいたいのですが。

今西　あの企画は、もともと糸井さんの持込みなんですよ。彼は、この企画に熱心に取り組んでくれましたね。また、自分が満足できるように作ったということで、きっといい作品になると思います。

現代版RPGということで、今ひとつなじみがあるかなと思いますが、新機軸ではありますね。くわしくは、今後雑誌などで発表していくと思います。

——これもドラクエとかマリオのように、期待度の高いソフトになりそうですか。

今西　糸井さん自身、自分の名前が看板的に使われるのをいやがってますから、作品自体のグレードも当然期待できるでしょう。

ただのRPGのゲームということではなく、小説のようにきちんと〝読める〟作品にしたいといってますしね。

——ソフトの話ですが、読者のハガキの中に「デビルワールド」や「新・鬼ケ島」は、続編をぜひ作ってもらいたい、というのがあったのですが。

今西　「デビルワールド」はわかりませんが、「新・鬼ケ島」は、たぶん続編が出るでしょう。

——NESのソフトをこちらで販売する予定は。

今西　あるかもしれませんが、限られたものになるでしょうね。

ハード環境を今年中に作りたい

——そういえば、今月の21日にゲームボーイが発売されますが。任天堂において、この商品の位置づけはどうなんでしょう。

今西　ゲームボーイは、低価格のゲームメディアとして、また世界的規模の市場をターゲットにした商品として位置づけています。

ハードとしてみると、今のファミコンがあって、レベルの高いスーパーファミコンがあり、またゲームボーイもある。という感じですね。任天堂としては、今年中にハード環境をそろえるつもりですから。そして、各ソフトメーカーさんに、それぞれのハードに合ったソフトを作ってもらえれば、と考えています。

——ゲームボーイは、かつてのゲーム&ウォッチを思い出させてくれますね。

今西　実際ゲーム&ウォッチが、ソフトの乱造で市場を維持できなかった。そのへんを反省しながら、ああいうジャンルをもう一度盛り上げたいというねらいは、ありますね。今度ゲームウォッチを開発したスタッフはじつは当時ゲーム&ウォッチを手がけていた人たちなんです。

——先ほど任天堂でのハードの位置づけの話がでましたけれど、そのへんをもう少しくわしく話してもらえますか？　また、それぞれの



「MOTHER」のキャラクターたち。デザイン担当のナゾの人物はダレ？





NESはアメリカで大ブーム！

ハードのメインターゲットというものがあったら聞かせてください。

今西　それぞれのハードのメインユーザーは、やはり10代の人たちだと思うんです。が、それぞれのハードは、彼らだけをターゲットとして作っているわけではありません。

そもそもスーパーファミコンを作ったのも、ファミコンじゃこの程度が限界だ、という考えをみなさんにもってもらいたくなかったからなんです。ですが、スーパーファミコンが出たからすばらしいソフトがいきなり出る、というわけでもないんで(笑)。まぁ、少なくとも、ファミコンのゲームじゃこんなものという口実はなくなるでしょうね。

NESブームの背景

―「Newsweek」（3／23号）によれば、テレビゲーム業界で、NESがシェアの3／4を占めている、と書いてあったのですが、これほどまでに成功した原因はなんなのでしょう。

今西　ソフトの質をコントロールしたというのが、まず挙げられますね。それに、慎重な上にも慎重な展開を行ったということです。

ご存じのように、アメリカでは、アタリの崩壊でゲームマシンアレルギーといったものが蔓延してましたからね。それに、日本とまったく違ったマーケットですから、成功は至難の業ではありませんでした。

NESは、昭和60年にスタートして、62年から急激に台数が増え始めたんです。あとは順調に伸びてますね。

―NESの展開上、苦労した点はありますか。

今西　それはずいぶんありますよ。たとえば、ユーザーでもパッケージと違うソフトを中に入れ、平気で返品してくるとか、解説書なんか表紙だけは本物で、あとはにせ札みたいに別のものをくっつけて返品してくるとか(笑)。日本とは、ずいぶんユーザーの質が違ってますね。

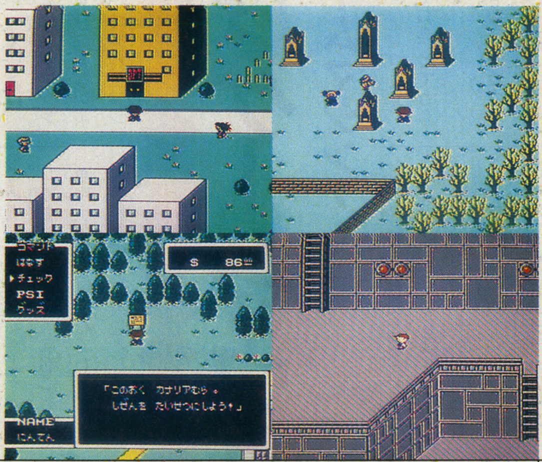
63年の初めごろ、NESが、一時品切れていたことがあったんです。その間マスターシステムを買った人たちが、NESが店頭に出たとたん、使い込んだマシンを返品してくるとかね。そういうお国柄ですから。

―日本とアメリカでは、ヒットするソフトの違いといったものはありますか。

今西　いや、原則的に同じです。日本でヒットしたものは、あちらでもヒットしますよ。今アメリカで一番売れているのが、「ゼルダの伝説」ですしね。

―アメリカ以外の国々では、NESの展開はどうなんでしょう。

今西　ヨーロッパとかでも商品は出てるんですが、実際そちらへ回す商品がないんですよ。ともかく商品が不足している、というのが現状です。



「MOTHER」の各シーン。

半導体供給体制のメドは？

―不足しているといえば、半導体の不足は深刻ですね。

今西　まだ見通しがたたないんですね。いずれは、こうした状態ではなくなると思いますが、今年いっぱいはきびしいでしょう。

本当は、夏ごろから安定してくれるとありがたいんですがね(笑)。

―そのへんいろいろと大作が出ますしね。

今西　容量の大きいものとかね。ほんとは「スーパーマリオブラザーズ3」だって、もっと作りたいんですけど、他のメーカーさんのものも、作らなくてはいけませんからね(笑)。

ファミコンは進化する

―ファミコンの通信システムも含めてどんどん拡張していくと思うんですが、ファミコンは、今後どういう方向へ向かうのでしょうか。

今西　私たちの希望でもあるし、また世の中の流れでもあるんですが、ゲームはゲームマシンで、というコンセプトがまずあるんです。つまり、これからはゲームをやるならゲームボーイとスーパーファミコンではないか、と思うんです。で、ファミコンは、全国にこれだけ普及したマシンだから、情報端末とか通信端末になっていくのではないかと思います。まあ、おおざっぱにいうと、そういうことですね。

―ファミコンを使ったパソコン通信についてはどうですか（BEEP UP NEWS）

今西　私自身の考えですが、あれはちょっと違うと思うんです。ファミコンは、もともとプログラム機能もないし、パソコンとはコンセプトも違いますからね。そういう利用には、無理があると思いますよ。

これからもっとしっかりした、パソコン通信システムができてきてからの話ならわかりますが。

任天堂のゲーム作りのひけつ

―これからスーパーファミコンなどが発売されると、これまで以上にソフトにウエイトがかかってくると思うんです。

今西　そうですね。

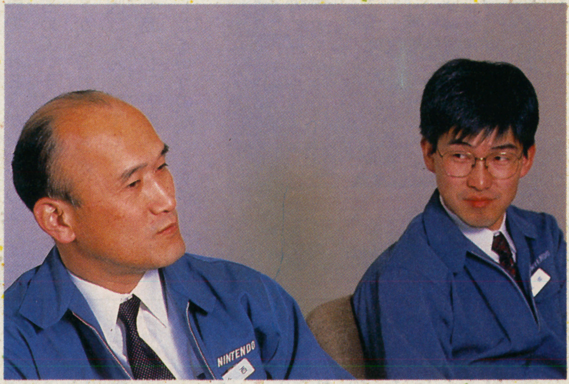
―任天堂のソフトのグレードは、これからもだいじょうぶだと思うのですが。

今西　そういわれるのも、企画重視というか、イベントに懲りすぎず、スペックにのめりこまず、といった姿勢があるからでしょうね。

ゲームボーイ「スーパーマリオランド」のパッケージイラスト。







今西さんと総務部の本郷好尾さん。

——企画のシステムがとくに他社と違ったところは。

今西　何も特別なことはしていませんね。ないないづくしの会社ですから(笑)。企画スタッフの発想を大事にする、というポリシーは昔からありますね。できるだけ商品化してあげるという姿勢を、会社自体もっていますし。そういうところから、自由な発想でゲームが作れるんでしょうね。

——これからも、宮本さんが関わるゲームへの期待は大きいですからね。

今西　だいたい彼には、どのゲームにも関与されるようなシステムにしています。監修とかね。

——スーパーファミコンで「ゼルダの伝説3」や「スーパーマリオブラザーズ4」が出ますが、宮本さんが関わるソフトの予定本数も、作品のグレイドに関わってくるわけですね。

今西　彼に関しては、自分で満足できるというものを作り上げるには、そういったペースしかできないんじゃないですか。

——となると、いよいよスーパーファミコンが期待できますね。

今西　そのとおりになればいいんですが、やはりソフトしだいでしょうね。

任天堂の場合に限っていえば、ソフトの開発チームには、マシンの性能にあまりのめりこまないようにしてもらいたいですね。マシンの性能をフルに使いこなせれば、それはそれでいいんですが、やはりゲームは、ここぞというアイデアを輝かせてもらいたいわけでね。機能におぼれやすい環境にいるだけに、気をつけてほしいと思うわけです。

京都という地の利を生かして

——最近はいろいろなマシンが出たり、ゲーム界に関するさまざまな情報が流れたりしていますが。

今西　京都にいるから、情報に攪乱されないからいいという利点はありますね。東京にいると、いろいろな情報が、いろいろなところから入ってくるでしょう。混乱するくらいね。

その点京都にいると、東京からの帰りの新幹線の中で、必要でないことはみんな忘れてしまいますからね(笑)。必要な情報だけが残るという、ある種の浄化作用が働くみたいでね。

ですから、会社が京都にあって便利かなとも思うんですよ。

——最後に、任天堂としてのアピールみたいなものがあったら、ぜひ聞かせてください。

今西　そうですね、任天堂としての路線はこれまでと変わらないでしょうけど、ソフトはよく見て買ってほしいですね。

それが、ファミコンを育てることにもなるわけですから。

ゲームボーイ、通信ゲーム(4月号の「BEEP UP NEWS」参照)、スーパーファミコンを仕掛ける任天堂は、今回〝読者のここが聞きたい〟ベストのメーカーだった。

通信ゲームとスーパーファミコンについては、今回は残念ながらくわしく聞けなかったが、5月以降には発表できるとのことなので、それまでお楽しみに。

いずれにしても、任天堂パワーは、今年ゲーム界に超ド級の強力なインパクトを与えてくれそうだ。

こう、ご期待!



ゲームボーイはゲーム&ウォッチから生まれた

これが、近未来型のゲームマシン!

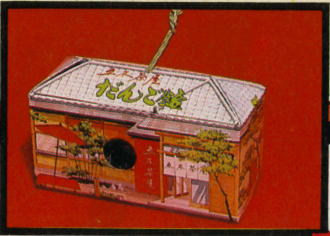
制作者の熱い想い入れを感じる!

もうじき、発売(4月21日)のハンディーゲームマシン、ゲームボーイ。いつでも、どこでも遊べるというコンセプトが、とてもうれしい。

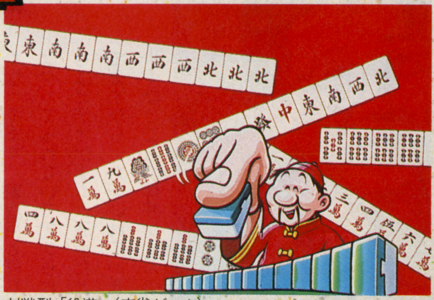
でも、どことなくゲーム&ウォッチに似てるな、と思っていたら、なんとこのマシンを手がけた人は、あの名機の制作にたずさわった人だということ。なるほど、早い話がゲーム&ウォッチのバージョンアップ版だったのだ。

でも、子供のオモチャ(しかし、ファミコンは大人のオモチャでもある)には、なんとなくもったいないなと思っていたら、ソフトは、当初発売される4種類、「スーパーマリオランド」(マリオものとしては、初のシューティング面があるぞ)「アレイウェイ」「ベースボール」「役満」の他に、ゴルフやテニスといったものまで幅広く用意されているということでひと安心。

きっとこれを作った人は自分がこういうゲームマシンをほしかっ



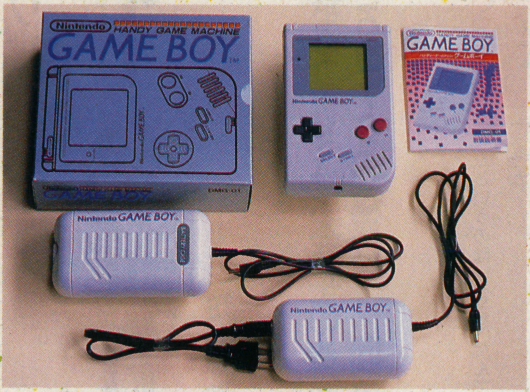
たんじゃないかな。聞くところによると、開発に2～3年かけたとのこと。
　それくらいの熱い情熱は、十分感じられる。
　ソフトのラインナップは、任天堂としては、年内に7～8本は出すらしいので（その他のメーカーの動向は、ＢＥＥＰ ＵＰ ＮＥＷＳを参照）、ソフトの今後の展開は心配ない。



対戦型「役満」（麻雀ゲーム）。2人同時プレイ可能。

並のゲームマシンじゃない！

　だが、ソフトのラインナップは、ゲームだけじゃなんとなくもったいないような気もする。
　というのも、ディスプレイの表示能力は、たとえば今流行りの電子手帳などと比べると約3倍の能力はあるわけで、漢字だと横に10文字、縦に9文字という性能は、ゲームマシンにしておくはオシイ！
　できれば、この先電子手帳みたいなインテリジェント・ツールとして使えるような、工夫を凝らしたソフトの登場が待たれるところ。
　また、初回に発売される「ベースボール」と麻雀ゲームの「役満」は対戦型のゲームで、専用の通信ケーブルを使えば、2人同時プレイが可能だ。
　この他にも、これから発売される予定のF1レースものやテニスゲームなども対戦が可能だ。



ゲームボーイ本体と充電式ＡＣアダプタとバッテリーケース。

ゲームボーイ体験

　読者のみなさんは、とくにゲーム＆ウォッチに夢中になった年代のみなさんは、でもかんじんの動きのほうはどうなの？　と勘ぐるかもしれない。
　だが、そのへんはあまり心配しなくてもいいようだ。
　確かに、マリオの動きや野球ゲームのボールの動きは、最近のファミコン・ゲームのそれに比べるとやや劣るかもしれないが、最初のソフトでこれはリッパだと思う。
　実際やり込むと、あまり気にはならないだろう。
　このあたりは、任天堂をはじめ参入メーカーなら、今後きっと改良してくれるはずだ。
　それから、忘れてはいけないのがサウンド。
　ウォークマン用のヘッドフォンで聴くと、そのよさがよくわかる。
　こうして考えるとゲームボーイは、まるで2～3年前のファミコンのよう。
　この小さなボディに、よくもまあいろいろな工夫を凝らしたものだ。
　ちなみに、ハードの制作者の名前は、「スーパーマリオランド」をクリアすると見れるので、腕に自信のある人は、ぜひ確認してもらいたい。



このパッケージが目印です。ヨロシク。



対戦型「ベースボール」。通信ケーブルを利用すれば２Ｐプレイも可。



ディスプレイは本物のほうがいいので、これはあくまで感じ。というコトで……。



特集1　関西パワーの逆襲！

開発チームの張り合いがパワーに！

コナミ工業 ―― KONAMI INDUSTRY CO.,LTD.

ゲーム界を引っ張るコナミは、今年の業界をどう見るのか？ ハイレベルなゲームを維持し続けるコナミの秘は？ 回答を求めて神戸本社を訪ねてみた。



開発二部
樹下国昭マネージャー

ビデオゲームがコナミパワーの源

――コナミさんといえば、やはりビデオゲームが主という感じですが、最近のビデオゲームの状況はどうなんでしょうか。

樹下（以下樹）　家庭用のレベルがどんどん上がってきているので、必然的にグラフィックにしてもよくなってます。家庭用と同じことはやってられないですからね。うちはビデオゲームが原点だと思ってますから、力をいれています。

――ひところの体感ゲームのブームというのは、終わったんでしょうか。

樹　あれは、メーカーのほうからいうと、いろいろと難しいんです。でも、けっして終わったということはないと思います。

――MSX市場はどうでしょうか。

樹　コナミでも「スナッチャー」なんていう、今までのものとは違った感じのものを出していますけれど、正直なところ国内ではずっと横ばい状態なんです。

樹　ところがMSXは、中近東でかなり売れているんですよ（笑）。アメリカはまったくダメですけどね。アジアでも、多少は出るには出るんです。香港とかね。でも香港は海賊版がすごいですね。

――最近の傾向として、続編ものがよく出ていると思うのですが。

樹　そうですね、セールスを考えたとき、確実なセンが読めるということからでしょう。でも前のものをちょっといじってできるというものではありませんから、開発時間はオリジナルのものとほとんど変わりはないんです。だから「グラディウスIII」を作るということになれば、かなりの期間がかかると思いますよ。

また、社内でもビデオゲームを作る者が、「ファミコンなんかに落とせるレベルのものは絶対作らない」などと張り合ってるんですよ。IIが出たときは、ファミコンの担当者もこれはできないなと思っていたんですけどね。でも、最終的にはできちゃいましたから（笑）。だから、ビデオゲーム版グラIIIの開発チームはさらにすごいものをと燃えていると思いますね。

関東関西のこだわりは……

――関西に本拠があることのメリット、デメリット、あるいは関東のメーカーに対して、なにかライバル意識のようなものはありますか。

樹　とくに、関東関西だからどうだ、というようなことはありませんね。ただ、ファミコンで「じゃりん子チエ」作ったときには、「こんなに大阪弁を使って、関東でウケるかな」なんてことは考えましたけど。でも原作に忠実にしたわけですし、以前より大阪弁が一般的になってるので、そんなに異和感ないと思うんですけど。

――今年コナミさんは、任天堂さんと共同で、FC通信ゲームを開発されるということなんですが。

樹　例の通信のヤツの発表は、日経新聞さんが「抜いた」ということになるんですけど、確かに準備はしています。しかし具体的に、どのゲームをいつだすか、ということははっきりしていないんです。まあ任天堂さんのほうは4月くらいには発表するかもしれませんが、うちのほうは任天堂さんより、ちょっと遅れてラインナップを発表するんじゃないかと思います。

――最近、ファミコンはアメリカの市場も大きいと聞きますが。

樹　そうですね、売上げでいえば、かなりを占めていますね。向こうはヒットすると1年以上売れますので、1タイトルあたりの息が長いんです。

樹　そのなかで売れているのは、アクションものや戦争ものあるいはシューティングがメイン、ですから、やはり内容的に単純なものがウケていると思います。だから、国内でヒットしたシューティングものでも、「グラディウスII」みたいに、変にひねったシューティングはちょっと弱いんですよ。

――コナミさんでは、アメリカではどんなゲームがヒットしたんですか。

樹　うちで、一番ヒットしたのは「トップガン」で、200万本近くになっているんじゃないですかね。あとは、「魂斗羅」、「ダブルドリブル」といったところです。意外でしょう。でもサードパーティーが38社くらいになっているので、「作れば作っただけで売れる」という状況はだんだんなくなって来てますね。



コナミはソフト中心で

――ファミコンが発売になって5年になりますが、開発の面での限界というものを感じますか。

樹　やっぱり、ひとつの限界にきているとは思います。年末に発売した「グラディウスII」などでも、いちどに横に並ぶとチラつくというような部分はなかなかカバーしにくいですね。今まで動かなかった大きさのものを動かすとか、そういうことはいいんですけどね。

――そうしますと、スーパーファミコンとかメガドライブとか、PCエンジンなどの高機能ハードは、やはり魅力的ですか。

樹　開発の側としては、すごく魅力を感じます。ビデオゲームから移植する場合でも、かなりの不都合が解消されますから。

　たとえば、ビデオゲームの4人同時プレイのゲームがあって、それを現状のファミコンに移植するとしますと、プレーヤーを出してるだけでチラチラしてしまうんですよね。ですから、そういうゲームは作れないとはいいませんけど、作りにくいことは確かですね。

――去年あたり、コナミさんでニューハード出すという噂があったんですけど。



樹　あれは、単なる噂（笑）。ビックリしました。僕らの知らない間に、本当に会社がやってるんじゃないかなと思ったくらいです（笑）。コナミの場合は、まだまだソフト中心でいきますので。

――今年スーパーファミコンが出ることによって、市場はどうなると思いますか。

樹　やっぱりスーパーファミコンは強いと思いますね。

　スーパーファミコンが出れば、ビデオゲームの作品をより忠実にファミコンに落とせるので、ゲームセンターでの臨場感をそのまま家庭に持ち込めると思います。

――ゲームボーイについてはどうでしょう。

樹　出てくるソフトの内容にもよるでしょうけど、意外と大人に向くかなと思うんですよね。あと海外。たとえば、サラリーマンが新幹線でマージャンや囲碁のソフトで遊ぶというのなら、なかなか時間潰しになっていいんじゃないかな、とかね。

　あと、あれにちょっとしたバックアップの機能をもたせれば、電子手帳のような使い方もできるかな、とか考えたりしますが。

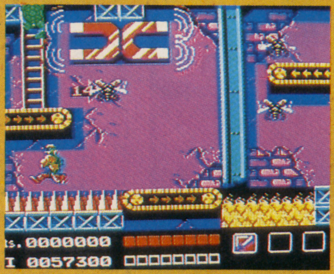
――スーパーファミコンが出た場合、現在のファミコンはどう対応するつもりですか。

樹　もちろん、今までのファミコンをやめるというようなことはありません。ファミコン市場が下火とかいう話もありますが、ヒットしているものは昔と同じように売れているんですよ。ただ、ダメなものはまったく売れない。NESのほうでもだんだんそういう傾向になってきています。

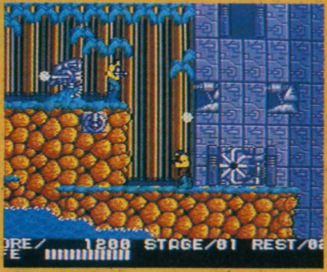
　今年ということにかぎれば、それほど状況が悪くなるとは思いません。当たり前のことですが、いいものが出せれば、ファミコンはまだまだいけると思っています。

　ビデオゲーム、MSX、ファミコンと手広くやっているコナミだが、どれも中途半端にはやっていない。つねにそのハードの限界を超えるゲーム作りを目指す姿勢。その原点は、開発陣が張り合うような環境にあるのではないだろうか……。今年もコナミにはハイレベルなゲームを期待できそうな感じだ。

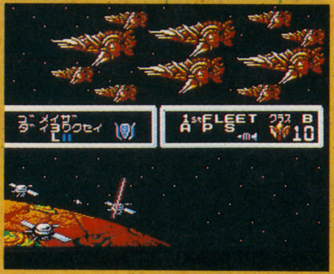
コナミゲーム今年のラインナップ



ファミコン　激亀忍者伝



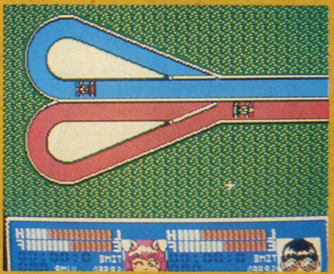
MSX　魂斗羅



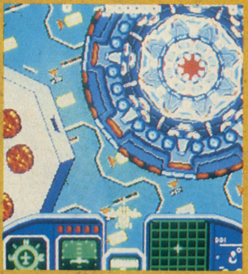
ファミコン　コズミック・ウォーズ



ビデオゲーム　メインスタジアム



ファミコン　ファミコンミニ四駆



ビデオゲーム　急降下爆撃隊





BEEP版 西方見聞録 神戸編

東京の人間からみると、大阪も神戸もいっしょという感じがするが、地元の意識の中ではすごい違いがあるらしい。関東でいえば、東京と横浜というところか。さらに大阪の中にもキタ、ミナミの対抗意識、あるいは阪神沿線より阪急沿線のほうがエライなどの感覚があり、とても興味深い。虎穴に入らずんば虎児を得ず、または郷に入れば郷に従えといえるかもしれない(ほとんど意味はない)。とにかく年の功より亀の甲、帯に短しタスキに長し、歩く姿は百合の花なのだ。



異人館街でも人気のオランダ屋敷"旧エリオン邸"は、民族衣装で撮影もOK。中にティールームも。



神戸の南京町入口にある長安門。元町の目抜き通りに近いこともあってランチタイムは混み合う。



フランスのドレウェル夫人が大正4年に建てた"ラインの館"。下見板の横線（ライン）が美しい。



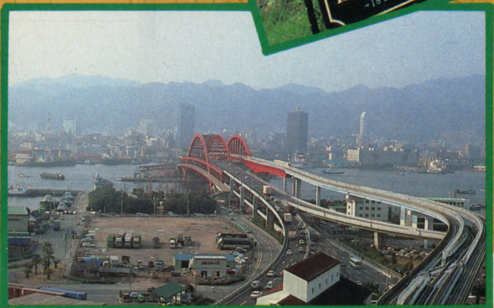
南京町にある中国雑貨の店"好好（ハオハオ）"。狭い店内に珍しい小物がビッシリ並ぶ。安いぞ！



JR線のガード下（三宮～元町間）で見つけた雑貨屋さん。なんでもアリといった店内に思わずパチリ。



"うろこの家"の名前の由来は、その壁面にあり。神戸で最初に公開された異人館で、その風格はサスガ！



ポートアイランドの中公園駅・ポートタワーから元町方向を眺む。赤いアーチが青空に映える。

特集1　関西パワーの逆襲！

日本とアメリカの両がまえでのぞむ！

エス・エヌ・ケイ ——SNK CORP.

戦場ゲームの得意なSNKが、今年のFCゲームは一味違った作品を送り出している。なぜRPGなのか、野球ゲームなのか……。



アメリカで人気のSNK

——今年、いろいろなハードが出ている中で、SNKさんはどういう方向でやっていくんでしょうか。

長谷川（以下長）　うちは、市場の動向には逆らわないようにと考えています。現在は、ビデオゲームが主なんですけど、これからはどんどんファミコンのほうを伸ばしていこうと思っています。

——ファミコンは、アメリカの市場がいいようなんですが。



取締役開発部長
長谷川嘉彦さん

長　うちはどっちかというと、国内よりアメリカのほうで人気があるんです（笑）。アメリカの市場は、ファミコンのほうは、まだまだ伸びると思いますので、国内向けゲームとアメリカ向けゲームの両がまえという姿勢を考えています。

——去年野球ゲームがかなり出た中で、あえて「ベースボールスター」を出すのはどうしてですか。

長　以前からやりたかったジャンルであるということと、今市場にあるものでは納得できないということ。もうひとつは、野球ゲームがこれだけ出ている中でも、まだ売れているということが理由ですね。

このゲームの操作性は「ファミリースタジアム」をベースにしています。システムなどは、あまりいじらないほうが、誰にでも分かりやすいですから。それよりは、むしろ、ゲーム内容に付加価値を与えて差別化をしようと考えています。



初公開、インフォメーサービスギャル＆ヘンな広報マン。

——メガドライブやPCエンジンのCD-ROMについてはどう考えますか。

長　参入うんぬんという意味であれば、うちは任天堂さんオンリーで、スーパーファミコンやゲームボーイなんかもやっていこうと思ってます。確かに、セガさんのサードパーティーなんか見てますと、ファミコンの市場の一部が食われてしまうということはあると思いますが、やっぱり任天堂のスーパーファミコン市場のほうが将来的に優位なると思いますね。

——ゲームの新しいジャンルは出てくると思いますか。

長　難しいですね。それがわかれば苦労しないんですけど（笑）。パソコンでは、シューティング、アドベンチャー、ロールプレイング、シミュレーションと流行がきたんですけど、ファミコンでは、いちおうのジャンルとして確立されてはいますけど、いまいち流行とまではいきませんでしたから。去年あたりにブームの前触れみたいなものはあったんですけどね。そのへんの、先を読むのがなかなか難しいですね。



最上階にはアスレチックジムがあるという環境のよさ。

ファミコンでできないことをスーファミで

——スーパーファミコンが出た場合、現在のファミコンについてはどうするのですか

長　スーパーファミコンが出たからといって、開発が全部そちらにいくというようなことは、ありません。やっぱり、80％から90％は、今のファミコンの開発をしていくことになると思います。スーパーファミコンのほうでは、今のファミ



コンではできないような企画をもっていくことになりますね。

――SNKさんというとビデオゲームからの移植というイメージがあったのですが。

長　ただそればかりではなくて、オリジナル版も開発していこうということで、今年のファミコンはやっています。

――メーカーが大阪にあることによる、メリット、デメリットはありますか。

長　メディアの中心は東京なので、広報はつらいところがありますね。開発面では、大阪のほうが人材を集めやすいようです。あとは、通勤も楽ですし（笑）、土地も安いんですね、東京はとんでもないらしいですけど。

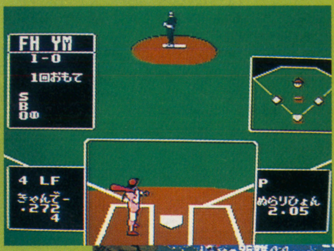
――最後に、今年のゲーム業界全体としての見通しなどをお聞かせください。

長　一作あたりの本数はちょっと下だり気味ですね。昔のように一つで何10万ということは、あまりせんので、タイトルを多く出す感じにはなりますね。ビデオゲームはファミコンとは違ったイメージのゲームを出すということで、大型化していくんではないかと思います。ひところの体感ゲームのようなものではなくて、映像的にファミコンでは出せない絵を出すといったような大型化です。家庭用のゲーム機がどんどんビデオゲームに近くなってきてますから、やっぱり絵で引きつけることになると思いますね。



ファンクラブ会報「スーパープレイヤー」を作っているお姉さんだ！

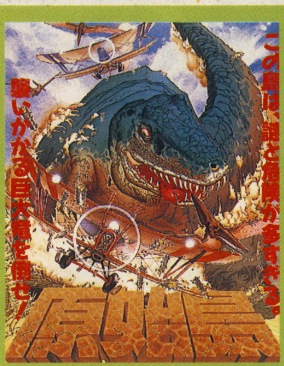




ファミコン
ベースボールスター



ビデオゲーム
怒III



ビデオゲーム
原始島

国外でも人気の高いSNK。今年はオリジナルの意欲作がドンドン出て、海外市場のNESでも活躍しそうだ。スーパーファミコンやゲームボーイでの作品も開発中……かもね。

BEEP版 西方見聞録 大阪編その1

他の地方の人が関西へ行って彼らが喋っているのを聞くと、「関西はヤ○ざと漫才師だらけの町だ」と思ってしまうらしい。たしかに電車に乗っていた4歳くらいの女の子が「おかあちゃん、次は天王寺やろ」とか言ってるのを聞くと、「この子はまだ小さいのに、りっぱな大阪弁を話すなあ。えらいえらい」なんて思ってしまう。アメリカ人の子供が意識しないで英語を覚えていくように、大阪人も大阪弁を体内にしみこませていくんだなあ、としみじみ考えてしまった……。



アリバイ横丁の異名を持つ、梅田駅地下街（通称ウメチカ）。日本全国のおみやげがそろうが、現在一部改装中。



難波の高島屋前で目に止まった標識。でもホント、迷惑駐車のドの超え方は日本一というほどの非常識ぶり。



梅田駅前の阪神百貨店6Fにあるタイガースショップ。バットからサイフまで、バラエティに富んでるぞ！



南区は日本橋（ニッポンバシ）のイキな何でも屋。〝まいど！〟のコピーが目にしみる。



あふれる迫力大型球場 あきれる興奮ダイナミックキャラ
FAMICOM FAMILY
5月19日発売予定 2M(メガ)カセット バッテリーバックアップ付ロム 5,900円(税別)
収益金で球団運営 本物の監督采配
きみだけのオリジナルチーム
125試合リーグ戦
気軽にプレイVSモード
などなど、オモシロ・ワザが目白押し。
ガキ〜ンと痛烈まいった。
めざせ三冠王
ベースボールスター
★東京ドーム100名(ペアで50組)ご招待。
夏休み期間中、東京ドームで行われるプロ野球戦チケットをペアでプレゼント。
★ベースタ・オリジナルテレフォンカード1000名。
【応募方法】官製ハガキに住所・氏名・年齢・学年をお書きの上、ご応募ください。抽選の上、当選者に賞品をプレゼント致します。
【あて先】564 大阪府吹田市豊津町18-12 ㈱SNK ベースタ・プレゼント係
【〆切り】1989年5月末日(消印有効)
尚、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。
©1989 SNK CORP.
今、いちばん新しい情報が聞ける テレホンサービス
東京(03)865-4791/大阪(06)338-2570
SNK
株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。〈ご注意〉違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。

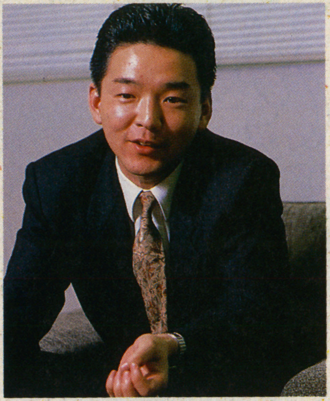


特集1 関西パワーの逆襲!

もちろんやりますスーパーファミコン

カプコン——CAPCOM CO., LTD.

ビデオゲーム、ファミコンともに独自のキャラクターもの路線を走る今年のカプコン。そのパワーの源となるのはなんなのだろうか。



企画制作部 第2企画制作課課長
藤原得郎さん

ニューハードをこう見る

——去年から今年と高性能のハードがぞくぞく出てくる状況になっているのですが、たとえばFM TOWNSみたいな高機能マシンをどう思いますか。

坂井(以下坂) 確かにスゴイ。あのスペックでよくこの値段に押さえたなって感じですよ。でもやっぱり高いでしょう、X68にしたって全部揃えりゃうんと高い。で、その中に入るゲームがファミコンの5000円のゲームより勝っているかというとそうは言い切れないです。唯一まさっているのはシミュレーションですよ。でもシミュレーションをやるために何十万円も出してハード買うってのは親の懐的にも無理じゃないでしょうか。

——シミュレーションといってもウォーSLGから、野球ゲームもそうですし、囲碁や将棋なんかも入ると思うんですが。

坂 たとえばナムコさんの「スーパー早打ち囲碁」というのがあります。あれは問屋さんに聞いてもあまり評価が高くないんです。でも絶対に2年、3年と売れ続けて、最終的にはかなりの数行くはずですよ。囲碁はファミコンの中では絶対に再現できないという定説があるんです。それを出してきたというのはナムコさんの力を認めなければならないと思いますよ。よくぞやったと。つまりは家庭用ハードでも十分シミュレーションはできるのではということですね。

——スーパーファミコン、あるいはセガのサードパーティの発表によって家庭用マシンのシェアが変わっていくことはあるでしょうか。

戎谷(以下戎) スーパーファミコンの発売は年末でしょう。でね、シェアということになると、これは個人的意見ですが、やはり圧倒的に任天堂になると思います。なぜならアメリカがまだまだ伸びる段階ですし、これからはヨーロッパや東南アジアに進出しようとしているんですからね。もはや世界の任天堂ですから(笑)。

藤原(以下藤) 雑誌のほうもスーパーファミコンには期待というか興味が高いんでしょうね。ファミコンだったら記事に困らないくらい、情報量はありますよね。でもスーパーファミコンにしてもメガドライブにしてもソフト量に制限がありますから、記事を作っていくのがたいへんでしょう。

坂 スーパーファミコンの場合、任天堂としていいソフトをドンドン出すと同時に、他のメーカーのソフトも、いいのがポンっとくると思うんです。

藤 年に10作という話もあるでしょう。かたや、いいものならどんどんこだわらずに出していきますよという話もある(笑)。

東京大阪ここが違う

——スーパーファミコンのほうはもう声がかかっているんですか?

坂 やりますよ。もちろん。

——それは任天堂サイドがメーカーを選んでるわけですか。

坂 いや、ある程度容量が8Mとかに大きくなるでしょう。ある面では業務用を作れるメーカーでないとできないんじゃないかというこどもあるんでしょうね。

坂 任天堂が声かけても、断わったところもあるようですよ。パソコンメーカーさんとか、ファミコンだけやってきたところとかが、うちにはそこまで力はないからと。そうなってくると必然的に業務用をやってるメーカーが残ってくるんじゃないかな。

——大阪と東京で、販促、販売などで違いを感じますか?

藤 やっぱり大阪のほうが押しが強いっていうか、商売上手でしょう。まあ、こうやってたまにしか会ってお話することもないし、機会が少ないですから、そのときめいっぱいやっとかないとという感じでがんばりますからね。やっぱり雑誌の影響力というのは大きいですからね。よく書かれても悪く書かれてもね(笑)。

戎 かえって大阪のメーカーを意識したりすることはありますね。

藤 もし雑誌全部が、ファミコンの記事をやめてセガオンリーでいったとしたら、セガは売れますよ。それくらい雑誌の影響力は大きい。

坂 でも雑誌が押すネタがないだろう(笑)。



企画制作部 部長
坂井昭夫さん



藤　みんながやるんなら情報はムリしてでも出しますよ。PCも何誌か出てますけど、あれもズラッとPCの本が並んでればPCもいいのかなと思ってしまうでしょうし。ソフトがそろいだしたから何誌か出てきたのか、あるいは何誌か出てきたからソフトがそろってきたのかはわかりませんけど。これだけいろんなハードが出てくると雑誌側も困るでしょう。それはゲームを作る側にもいえるんですけどね。

東西お笑い論争

戎　出版の中心は東京にありますけど、ことファミコンということになれば、任天堂が京都にありますから、京都中心に動いているといえるかもしれませんね。

藤　大阪の人間っていうのは、ある面、東京への対抗意識みたいなものあるでしょうけど、大阪を出て東京に行くという意識は、四国から東京に出るとか九州から東京に出るということより踏ん切りがいったりするんです。

坂　大阪の人間は、大阪にはなんでもあるんだから十分じゃないかと思う。でも四国からくる場合は、東京行くのも大阪行くのもいっしょなんですよね。

藤　東京はいろんな人間が集まってきてますからね。東京の人間が大阪で一旗揚げようという気にならないのと同じように、大阪の人間も東京への対抗意識が潜在的にあるんじゃないかな。

たとえば、さんまはいまや東京で住んで、全国的な人気ですけど、その根底にあるのは大阪弁であり、大阪の笑いから抜けきれないでしょう。



開発業務部　係長
戎谷育雄さん

坂　でもさんま自身のカラーでは大阪では大成しなかったと思うよ。B&Bも大阪では成功しなかったけど、東京に出て人気が出た。

戎　そのまったく逆なのが鶴瓶ですよ。本人もいってるように、いまいち東京でメジャーになれない。

藤　でも鶴瓶は大阪ではたんなるお笑いでなく、みんなの兄貴みたいな存在で、すっごい人気ですよ。そのカラーが東京ではなかなか受け入れられないのは不思議ですね。

戎　関西人からいうとね、関東のテレビっておもしろくないですよ。とんねるずとか志村けんはあそこまでいってるからおもしろいけど、ほかはぜんぜんですよ。

藤　大阪のお笑いを見る場合は、おもしろくなかったら徹底的におもしろくないっていいますし、おもしろかったら支持しますし、でも僕らが東京の笑いを見る場合は平たい目で見ますから（笑）。

だからさんまも大阪の笑いを見てるというより、平たい目で見てます。

坂　けっこう関西意識強いんだな（笑）。

藤　東京が中心だという考え方はてんぐでしかなくて、大阪が上に出てもいいし、名古屋が上に出てもいい。大阪にいるものは大阪を上にあげるよう努力すればいいということで、なんでもかんでも東京にという考え方ばかりでなくていいのではないかと思います。

戎　商売だけでいったら大阪がいちばん上手でしょう。大阪で商売成功したら、日本全国どこでも成功するっていわれてますから。

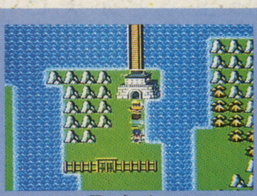
坂　けっきょく大阪と東京の違いってのは、阪神ファンと巨人ファンの違いですよ。

藤　阪神ファンは西武に流れないけど、巨人ファンって西武に流れることがあるでしょう。でも阪神ファンは「阪神やめろや」といってもやめないんですよね（笑）。

坂　今年こそ阪神ファンやめようと思ってても、いざシーズン始まると、今年はがんばれよってなるんです。だから阪神っていうのはいい意味でも悪い意味でも関西の代表なんですよね。

実際はまだまだ東京大阪論争が続くのであった。カプコンはとても若い会社ながら、最近充実したゲームを市場に送り続けている。そのパワーの源は関西へのこだわりであり、関東への対抗意識なのかもしれない。

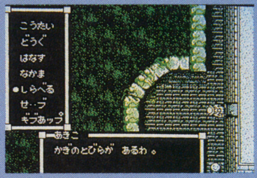
カプコンゲーム今年のラインナップ



ファミコン
天地を食らう



ファミコン
ウィロー



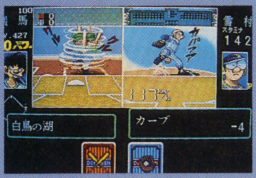
ファミコン
スウィートホーム



ビデオゲーム
天地を喰らう



ビデオゲーム
ウィロー



ビデオゲーム
ドカベン



ビデオゲーム
マッドギア





BEEP版 西方見聞録 大阪編その2

1月に大阪へ行ったとき、18万円入った財布を電話ボックスに忘れてしまった。ふつうに考えたら出てこない。ましてや大阪という土地柄だ。「オレは大阪まで財布を落しにきたのか！」と涙ぐみながら交番へかけ込んだところ、発見されたという吉報がもたらされた。大阪も大阪府警もすてたもんじゃないぜ、見直したぜ！ ボクは拾ってくれた少女に必要以上にお礼をしてしまった。これが今回の関西特集の発端であったりする。BEEPの特集なんてこんなもんだよ。



中央区城見のビジネスパークにあるツインタワー天望台から望む大阪の風景。晴れた日には六甲山が見えることもある。



中央区にそびえ立つ、大阪のシンボル大阪城。まわりには大阪城ホールや博物館などの施設と緑がいっぱい。いこいの場なのだ。



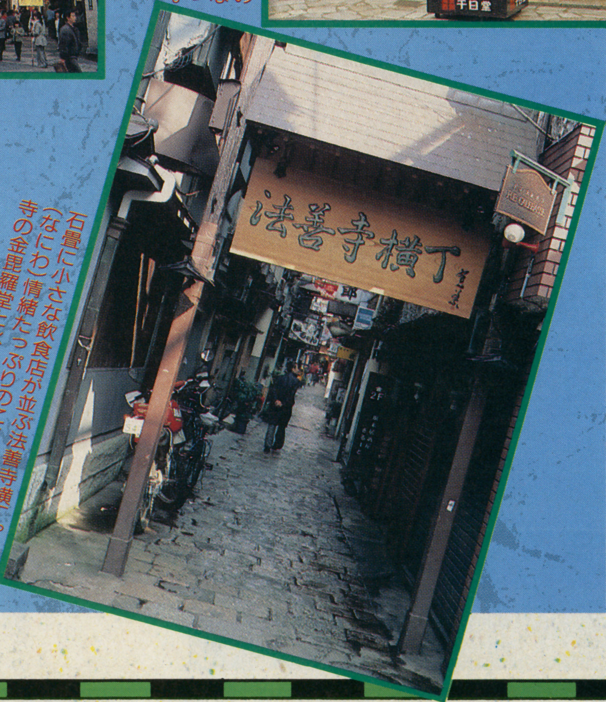
大阪城外壕を優雅に浮かぶ水上バス。壕の水は汚いが、乗ってみるのも一興。ビジネスマンの中には、これを通勤に使う人も……。



難波と道頓堀通りを結ぶ戎（えびす）橋筋入口付近。ミナミの繁華街の中心だけあって、終日人通りが多い。



南区千日前にあるすっぽん料理のお店・千日堂。ちなみに看板娘ならぬ看板すっぽんの名前は〝すっぽん太郎〟。衣裳もいくつかある。



石畳に小さな飲食店が並ぶ法善寺横丁。浪速（なにわ）情緒たっぷりのここを抜けると法善寺の金毘羅堂と水かけ不動がある。



南区難波〝法善寺の向かいにある夫婦善哉（めおとぜんざい）〟の唯一のメニューは、やっぱり夫婦善哉。2椀で一人前500円也。



特集1 関西パワーの逆襲!

グラフィックにこだわりたい!

ビデオシステム――――VIDEOSYSTEM CO., LTD.

業務用ビデオゲームでは定評のあるビデオシステムが、PCエンジン参入第1弾を前に語る、これからのプラン!

関西も東京も関係ない

—ビデオシステムで、最近おすすめのビデオゲームといえばなんでしょうか?

西川 わが社は、市内にゲームセンターを2店もってまして、そこで、ロケテストをやっているんですけど、麻雀ゲームが結構いいみたいですね。

東京よりは関西のほうが、受けはいいようです。

—東京とか関西とか、地域性を意識してゲームを作るようなことはありますか?

西川 ないですね。

丹波 麻雀に限っていえば、ルールが関東と関西で違うので、そのへんを変えるくらいで、あとはあまり意識したことはないですね。



企画部の丹羽潤一さん。

説得力のある麻雀ゲームを

—PCエンジンに参入しますが、感触はどうですか?

西川 まだ第1作の「わいわい麻雀」も発売されていないので、なんともいえないんですが、うちはファミコンなどテレホビーゲームのソフトは出してなかったんで、期待はしています。

—第1作が麻雀ゲームだというのは、ビデオゲームのほうで麻雀ゲームの評判がよかったから、という背景があるんですか?

西川 そうですね。社内でも麻雀ゲームのプログラムには結構自信があったので、まずは麻雀ゲームを出そうと思ったわけなんです。

—業務用のビデオゲーム「ラビオ・レプス」とPCエンジン版の大きな違いは?

丹波 これは、僕が直接関わったわけではないので、くわしくは言えませんが、業務用のグラフィックのレベルを維持するのが難しかったみたいですね。

キャラクターのグレードは、なれた分だけPCエンジンのほうがよくなった感じですね。

PCエンジン新作のラインナップは?

—この2作以外で、PCエンジンで進行している企画はありますか?

西川 ええ。もしかしてこの夏ぐらいに、ひょっとして1本……。麻雀とラビオの間に出るかもしれません。これは、とくに公表してはいませんが(笑)。

—それ以降の予定は?

西川 とにかく年内に3本。来年あたり、うまくすると5本は出せるかもしれませんね。

—となると、シューティングや麻雀以外にどんなジャンルのゲームが出てくる予定ですか?

西川 なるべく幅広く、と考えています。とくに、RPGとかアドベンチャーみたいなゲームをラインナップに加えたいな、と考えています。実際進行中のものもありますが、必ず出るというお約束はできませんね(笑)。

実質制作に何年かかるか、わかりませんから。

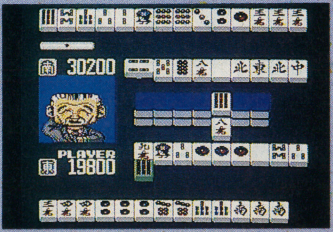
グラフィックで勝負!

—ホビーマシンの麻雀ゲームとでは、作り方が違いますか?

丹羽 やはりメモリが違いますからね。実際10倍近く違うんですよ。ですから、テレホビーマシンの場合、どうしても絵柄を少なくして、その分おもしろさを強調するようになりますね。

西川 「わいわい麻雀」は、なるべく身近なキャラクターを使って、プレイヤーになじみやすくしてあるんです。あのゲームは、2人プレイですから、あまり現実的では

ビデオシステム今年のラインナップ!



発売目前「わいわい麻雀」。



「ラビオ・レプス」はこうなる!? PCエンジン版



これがPCエンジン版で楽しめるのさ!



専務取締役の西川徹さん。



ないキャラクターが出てきても、説得力がないんです。

「ラビオ・レプス・スペシャル」はお楽しみ！

――「ラビオ・レプス・スペシャル」の進行状況はどうですか？

丹波　現在進行中といったところですね。

西川　実際に出る予定は、秋ぐらいだと思いますよ。企画自体は、「わいわい麻雀」と平行して進行していたんですが……。

あの作品は、もう少し練り上げたいので、やや遅れるということになりそうです。ビデオ版も2年近くかかってますし。当社としても、あのキャラクターは大事にしたいんです。

――これから先、テレホビーマシンでシューティングゲームを出す予定は？

西川　PCエンジンのユーザーを考えてみた場合、わりとシューティングゲームを受け入れやすいんじゃないか、と思いますね。

――他のゲームマシンへの参入予定は？

西川　現場のスタッフ・レベルでは、メガドライブをやってみたい、という声もあるようですが。まだ現状ではなんとも言えませんね。

丹羽　CPUも同じ68000ですし、移植しやすいんですよ。

――スーパーファミコンはどうですか？

西川　これもわかりませんね。うちは、わりと立場的にフリーですけどね。

――業務用ビデオゲームの新作の予定は？

西川　まず、スポーツゲームが一機種とシューティングが一機種。あと、麻雀ですね。タイミングがよければ、秋のショーに間に合うでしょうけど。

シューティングは、ラビオとはちょっと違ったイメージのものになるかもしれませんが。

――これからも業務用と家庭用の2本立てでいく予定ですか？

西川　そうですね。まあ、あまり先のことまでは、わかりませんけどね（笑）。

――最後に、こうしたラインナップで、ここはぜひアピールしておきたい、といったところがあれば、ぜひ聞かせてください。

丹羽　まず、やりやすい、わかりやすい。そして、グラフィックですね。

西川　グラフィックは自信ありますので、ぜひ見てもらいたいですね。麻雀ゲームとかも、けっこうグラフィックはいいですよ。

ニューゲームマシンの時代を迎えてこれからが本領発揮といったところのビデオシステム。とりあえずPCエンジン版のゲームでお手並拝見！　今年のゲーム界を、ぐっとおもしろくしてくれそうだ。京都パワーによせる期待は大きい。



BEEP版 西方見聞録 京都編

関西でしか見れないローカルTVというと、ほとんどがお笑い番組だったり、芸人さん司会の番組だったりする。ひところと比べれば演芸番組の数は減ったというものの、バラエティ、トークなど芸人さんのTVへの進出はめざましい。ダウンタウンや圭＆修が光GENJIの人気をしのぎ、TV局には芸人目当てのギャルが並ぶ。さらには「TVは出るもんや」という大阪人気質を持った素人さんも多く、番組を荒すこともしばしば。吉本抜きに大阪は語れないのだ。



京都・嵯峨野にある常寂光寺。中村主水の店（藤田まこと経営）の真正面から入る散策コースにある。



京都撮影所の近所にある千葉真一の店“JACブラザーズ”。ブティックと喫茶室がある。



タケシと聞くだけで店はもう大騒ぎさっ。“元気が出るハウス”はカレーあぶれ組がウヨウヨ。また入れず。



五木茶屋の裏手にある“スター迷図”は、あおい輝彦の店。通りが1本奥のせいか、実はお客があんまり……。



桂川にかかる渡月橋。川ぞいには修学旅行の学生やアベックがいっぱい。この一枚は五木ひろしの店“五木茶屋”の前から撮ったもの。



京都嵐山駅前にある“北野印度会社JO-IN嵐山”は、終日満員御礼。おかげでカレーも食べられなかったのさっ。



北野印度会社の入口に、ほとんど大阪のノリで立っているタケシ人形。顔が似てな～い。でも、並んで写真を撮ってる人、いっぱい。



PC Engine
「わしと勝負するには、12人の個性を戦わねばならない。」
──麻雀仙人──
こんな楽しいマージャンゲーム、いままでなかった。個性と技のバラエティに富んだ12人の対戦をクリアーすると、名人・麻雀仙人と勝負ができる。牌交換券やイナズマ立直棒など楽しいアイテムもいろいろ。リアルで美しいPCならではの牌も最高。
仲ノ森 秋奈
(アイドル歌手)
気が強く、わがまま。役も知らないド素人。
東山 京子
(婦人警官)
混一色が大好き。警官家系のおてんば娘。
岡山 太郎
(芸術家)
国士無双が大好きな、変な抽象画家。
エリザベス小林
(シスター)
とてもカタイ性格。立直を見るとおりてしまう。
アリャン・ストプロ
(レーサー)
ポンが得意のひょうきん者だ。
長島 順也
(野球選手)
若さあふれる、元名選手のジュニアだ。
田ヶ森 一良
(タレント)
口もうるさい。手もうるさい。一気通貫が得意。
石ノ坂 浩次
(教育者)
オールマイティのインテリ男。冷静で読みが深い。
一ッ橋 三華子
(OL)
男より仕事。七対子が得意の気の強いOL。
竹下 総司
(政治家)
麻雀はかなり強い。老頭牌の使い方が上手。
久留米 宏
(司会者)
ヘラヘラしているが、表面だけ。闇上りに注意。
アイロンシュタイン
(科学者)
捨て牌を科学的に分析、めったにふり込まない。
PCエンジン用
ソフト2メガ
わいわい麻雀™
ゆかいな雀友たち
予定販売価格 ¥5,800
1989
6月上旬
発売予定
ビデオシステム
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル 2F
TEL075-211-0277

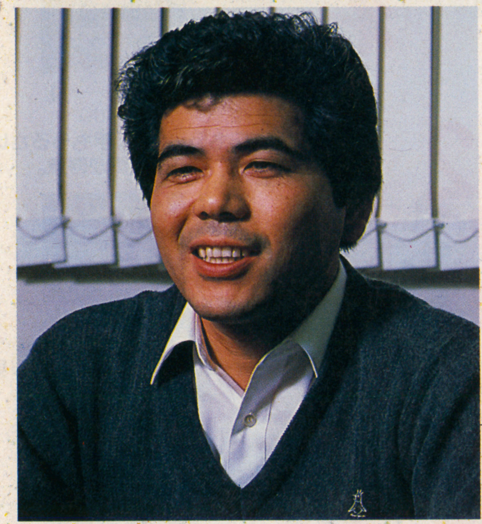
特集1　関西パワーの逆襲！

今こそ原点に帰ってゲームを作る時期

アイレム――IREM CORP.

新しい年齢層のユーザーを育てるためにも、遊びの中に、自分に合った遊び方が見つけられるようなゲーム作りをしなければならない。





中野哲雄常務

今年はアメリカにも本腰を入れる

――ファミコンの新作「ホーリー・ダイヴァー」の発売が延びたそうですが、発売日まで決まっていたのにどうしてなんでしょうか。

中野常務（以下中）　ロムの関係で生産が予定どおりにできなかったようで、なかなか思うようにはなりませんよ。「スーパーマリオ」みたいにネームバリューのあるものは別ですけど、一般的な商品ですとユーザーは追加生産まで待ってくれませんから、初回あるていどの本数で発売しないと。なにしろ初めのものが出てからリピート生産するのに期間がかかるわけですから。

――ファミコンは、アメリカの方の市場がいいようですが……。

中　今までは、うちでつくったものをアメリカでファミコンをやってる会社と供作ベースで扱っていたんですけど、今年あたりから本格的にやろうと思っています。

――まだまだアメリカ市場は膨らんでいくということですか。

中　日本では普及台数1200万台とかいわれてますが、実際に稼働しているのは300万台と言われているようですね。いいものが出ればどんどん動くんでしょうけど、アメリカの場合はそういう状態ではなくて、本体の供給量にソフトが追いついてないんですよね。だから、ソフトもあるていど見込めるわけだし、伸びる可能性がまだあるということです。

――去年はメガドライブや、PCエンジンのCD-ROMなどの出現について話題になりましたが、どう考えていますか。

中　要するにそれらは、ファミコンでできないゲームをやるという ための機種ですから、ファミコンと比べるとどうかというような見方はしていないんです。

うちは、そのハードにあったゲームを提供するという開発体制で取りくみをしていく考えです。PCエンジンもそうですけど、メガドライブもソフトの本数に問題がまだある。

ですから、セガのサードパーティーが13社であっても、ハードの差別化ということを考えますと、それほど現状のファミコンと競合するようなことはないと思うんです。

――ハードによってターゲットが違うということでしょうか。

中　ファミコンのターゲットっていうのは、PCエンジンなんかのユーザーよりも低い年齢層なんですよね。だから企画の段階から違ってくるはずなんです。

でも、そのなかで売れているゲームというと、RPGとかアドベンチャーが中心になってますね。そういうゲームのターゲットは、ずっと高い年齢層のはずでしょう。でもファミコンの本当の意味でのターゲットは元来もっと子どもだったはずです。そういう意味でも年齢層にあった、かんたんに遊べるようなゲームを供給していけば、また低年齢のユーザーが育っていくと思うんです。

――ファミコンも発売されて、もう5年ですからね。

中　初期にはじめた子が、小学校の高学年だったとすると、もう高校受験なんですよね。受験じゃソフトなんか買えないですよ。確かに、ファミコンとともに育ってきた子供たちもいるわけですから、より高度な内容のゲームがジャンルとして必要だとは思います。

しかしですね、やっと小学校に入学した子供が、今ファミコンを知って買ったとします。ところがまわりには、RPGみたいな難しいものしかないとすれば、当然子供にはとっつきにくいですから購





買欲がなくなると思うんですよ。

ターゲットに応じたゲーム作りが必要

――ビデオゲームのほうはどんな状況でしょうか。

中　ビデオゲームは、高校生を中心に中学生から22歳くらいがユーザーの中心ですね。そりゃ子供もやってますけど、やはりビデオゲームにしてもファミコンにしても、ターゲットを考えて、各ハードにあった選び方をする必要があると思いますね。

――去年ウケた体感ゲームが下火になってると思うんですが。

中　そうですね、逆に「テトリス」みたいなものがウケていますね。これはゲームの原点です。「ブロック崩し」とか「インベーダー」だとかの時代のゲームというのは、ルールがかんたんで、ゲームそのもののおもしろさの奥行きがあるんですね。ゲームは遊びですから、やっていて、疲れを伴うようなゲームでは、ストレス解消ができませんから。

操作がかんたんで、別に運動神経も必要なくて、遊びそのものも単純なんだけど、遊びの中に自分にあった遊び方が見つけられるようなもの。そういうものに帰ってきているような気がしますね。

現実問題として、現在のシューティングなんかはよほど反射神経がよくないと攻略できなくなってますよね。そういうものじゃなくて、初心者は初心者なりに、上級者は上級者なりの遊びが見つけられるようなものが、要求されてくるんじゃないかという気がします。

――スーパーファミコンとファミコンについては。

中　やはり、同じことです。スーパーファミコンには、それにあったソフトが作られればいいわけで、スーパーファミコンが出たからといって、ファミコンがなくなることにはならないでしょう。逆にいえば、いくらスーパーファミコンでも、ファミコンと同じようなものを作っていたのではむずかしいですね。そのへんは任天堂さんも、いいものしか出さないといってますよね。

それは要するにスーパーファミコンでしかやれないようなソフトでないと、スーパーファミコンの意味がないということでしょう。

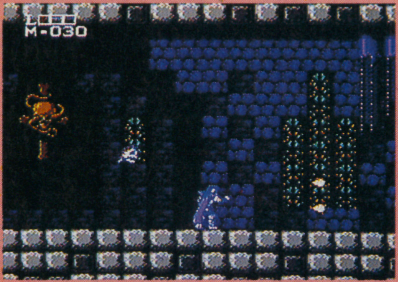
――関西に会社があるということで、メリット、デメリットはあるんですか。

中　それはとくにないですね。制作サイドにしてみれば、東京だ、大阪だというようなことはありません。しかし問題はやはり情報ですね。情報はやはり東京が中心ですから、たびたび東京に出て情報を集めないとダメですからね。デメリットといえば、私が疲れるということくらいですか（笑）。それに、こっちにいると無用な情報に惑わされることは少ないです。情報の分析が、かえって冷静にできるというメリットもありますので。

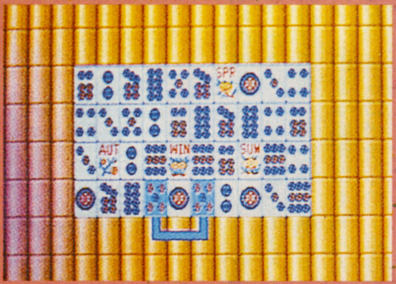
――最後にアイレムさんの今年の抱負を。

中　今年は、ファミコンにしても、ビデオゲームにしてもいいものの出せると思います。基本的には、いいもの出したうえで、本当の意味での遊びができるような商品を出して行きたいと思います。原点に帰ってやる時期じゃないかなと思います。そんな中でアイレムとしての位置づけのようなものを作っていきたいですね。

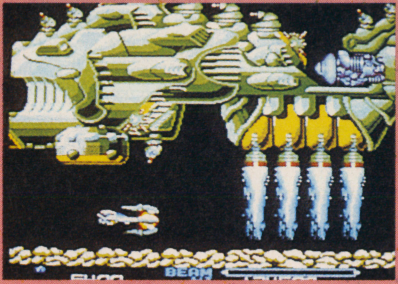
今年の開発本数は、去年よりも多いはずです。ただ何本出るかということはいいにくいですね。現状では今企画したものが出るのは1年後ということになるんですよ。企画として1年先を見るということは、はやりすたりを考えるということではないんです。どんなブームにしろ、その根本といいますか、通じるものがあるわけですよね。そこのところでいいものを作っていくというのが企画の原点なんです。それを考えないで、ただブームだけを見ていると、完成したときには、もう古くなってるわけです。そうはなりたくありませんからね。しっかりしたものを出していくつもりです。



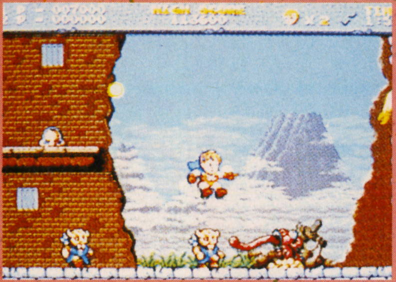
ファミコン
ホーリーダイヴァー



ビデオゲーム
四川省



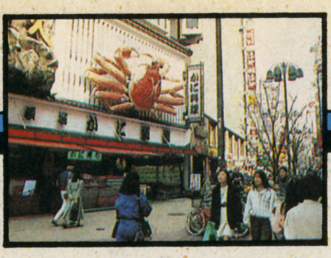
X68
R-タイプ



ビデオゲーム
トンマ







BEEP版 西方見聞録 大阪編その3

高校の修学旅行っていうと京都・奈良・広島はお決まりコース。ボクの1年先輩までそうだったんだけど、ボクらの修学旅行は突然、野麦峠・黒部ダムという日本アルプスフルコース！ 泊まる場所はもちろんロッジ、自由時間が山の散策なのだ。さらにボクらの1年後輩は悲惨。富士急ハイランドだ（中学生なみ。しかもそこだけで4泊するのだ）。ところがもう1年後輩になると京都・奈良・広島コースに復活したんだね。ボクらと1年下はなんだったんだろう……。



かに道楽の姉妹店"えび道楽"。さすがに知名度ではかにに一歩ゆずるものの、看板の目立ち方ではヒケをとらない。



大阪名物、道頓堀は食い倒れの人形。通りすがりの観光客は、ここで必ずパチリと1枚撮る。



中央区西心斎橋のスナックゆたか。さすが大阪の飲み屋のネエちゃん。しゃべりだしたら止まらない！

南区千日前のお笑いの震源地"吉本会館"。当会館1Fには芸人たちのキャラクター・グッズをそろえたお店・吉本クラブがある。





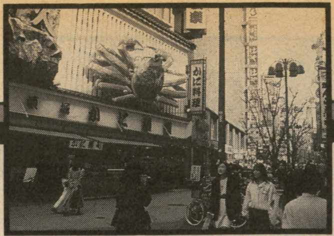
道頓堀川にかかる戎（えびす）橋から心斎橋筋に目を向ける。橋のたもとに"心斎橋2丁目劇場"の看板が見える。



南区心斎橋・周防（すおう）町筋の"冗談酒場"では、ニューハーフのお姉(?)さまたちの華麗でエグいショーが楽しめる。



食い倒れの街を支えるのがココ、南区日本橋にある"黒門市場"。あんこうとふぐの大きさ、魚屋さんの多さにビックリ！



特集1　関西パワーの逆襲！

アダルトゲームのイニシアチブをとる

日本物産——NICHIBUTSU CO., LTD.

他のゲームメーカーとは少々異なる路線を走る日本物産。麻雀などのアダルトゲームを家庭用にもちこむための苦労などを聞いてみた。



広報課
三浦弘さん

ゲームの余地がない予想ソフト「本命」

——競馬シミュレーション「本命」がもうすぐ発売になりますね

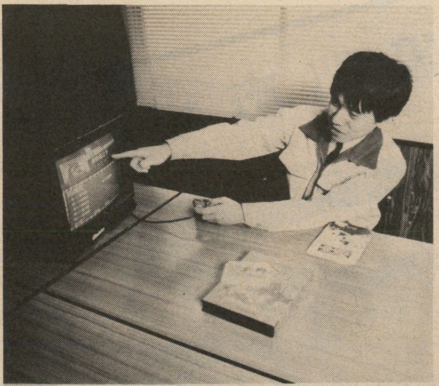
三浦（以下三）　競馬新聞にデータが載ってるでしょ、それを使って、予想するゲームなんです。画面はわりと、お子様向けになってますけど、実際のとこは完全に大人向けです。一応オモチャ屋さんに置くわけですから、問屋さんにウケが悪いとダメなんです。ですから画面を子供っぽくしてみたりしたんです。でも、この馬とか騎手の色が枠順に対応しているんで、見る人が見ればわかるんですよね。そういうところは配慮してます。

——まったくの予想ソフトということですね

三　レースの予想ということになると、本当のところは、当日でないとわからない部分もあるんですよ。実際、当日のパドックでしかわからないデータも入力しなければならない。このゲームを買った人はそのへんどう処理するのかな、というところは気になります。競馬場の駐車場で、車のバッテリーひきながらやるとか（笑）。データを入れるのに、慣れないと1時間くらいかかりますので、ちょっとキツインじゃないかと。

——たとえば同じデータを入れると、結果は同じになるんですか？

三　枠順がありますよね。競馬場によっては有利な枠があるんです。たとえばなんとかって競馬場では、重馬場だと外枠が不利だなんてことがあるんです。ただ、これはほとんど乱数が入っていませんので、同じレースなら、何度やってもだいたい同じ結果になるはずです。



——新聞を見て自分で予想するのと同じような結果になるわけですか。

三　予想できる方ならあまり変わらないんじゃないかと思いますね。ターゲットはファミコンもっている方なんで、お子さんがもっている人とかね。競馬の専門誌を読んでいるような人は、買わないと思うんです。スポーツ新聞の競馬の欄しか読まないような人が買ってくれると、これをやることによって知識が深まったり、ヘルプ機能なんかも用意されていますので、勉強ができるというわけなんです。

——今、競馬人口ってどのくらいなんですか？

三　1000万とかいう話ですね。JRAの広報が力つけてきているんで、どんどん増えているんじゃないでしょうか。JRAとタイアップしてみないか、というような話ももち上がっています。もしやれたら本当にいいんですけどね。しかし、あんまり、お子さんの本でね、こういうアピールってしたくないといえば、したくないですよね。それに、こういうものですからね、売る側としても、キツイところありましてね、いろんな注意書きをそこに入れないとまずいんですよ。企画当初から、アブナイ関係のトコから電話あったりしましてね（笑）。

アダルトにこだわる

——今年ファミコンのソフトは何本くらい出す予定ですか。

三　そうですね。今年出るかどうかはわかりませんが、3本くらいあるんですけど。PCエンジンでもマージャンを考えています。ゲームボーイもやりたいと思っているんですよ。とくに、アメリカではゲームボーイはウケると思うんで。ターゲットはやはりファミコンより高い年齢層になると思いますし。

——アメリカのNESはやっているんですか？

三　ポニーさん経由で出させてもらってます。「セクロス」とか。

——メガドライブやスーパーファミコンなどの新しいハードがどんどん出てくることについてはどう考えますか。

三　私たちは、仕事で購入できるからかまわないんですけど、実際ユーザーの方にしてみれば、せっかく新しいの買ったのにってことになりますよね。

——日物さんとしては、これからも麻雀ゲームなどのアダルトものを中心にやっていくわけですか。

三　そうですね。今のところうちの主力が麻雀ですから。最初はシ



エアも大きかったんでね。イニシアチブを取ろうということで、がんばってるんです。うちが、はじめての試みというのも多いんですよ。たとえば、ビデオ取り込みとか、女の子脱(ぬ)がせたりとかね。ただこういうものは、家庭用のハードではできませんので、PCエンジンのマージャンもストーリー性は生かして内容は一新するという形になります。読者のみなさん、期待してください。

ファミコン、ビデオゲームの上の上をねらうゲーム作りが日物の信条。しかし、今年は麻雀だけでなく、アダルト層にウケるゲームも見ることができそうだ。





ビデオゲーム
スキャンダル麻雀

ビデオゲーム
麻雀刺客

ファミコン
本命

ビデオゲーム
花のももこ組!

ビデオゲーム
麻雀殺人事件

ビデオゲーム
超時迷宮レジオン

BEEP版 西方見聞録 大阪その4

大阪の街を歩いていたら、「タイガースは今年もダメやろな」なんて声もちらほら。しかし、ダメ虎といわれて久しいタイガースも、オープン戦を見た限りでは、フィルダーや岡田、仲田等も意外に活躍(かつやく)しそう。もしかすると4位か5位ぐらいは狙(ねら)えそうだと思うのだが、阪神ファンの一人(ひとり)として、これくらいの望みしかもてないのがサビしい。いっそのこと、引退(いんたい)した山田や東尾や福本がいきなり現役(げんえき)に戻って、タイガースでもうひと花咲かせてほしいなあ。なんてあるワケないか。



大阪のシンボル・天王寺区にある通天閣。この辺はヤバそうなところだというが……。



南区にある黒門市場は、東西150m、南北330mのアーケード街で約200軒のお店がビッシリ。肉・魚・衣料・花・惣菜なんでもアリ。

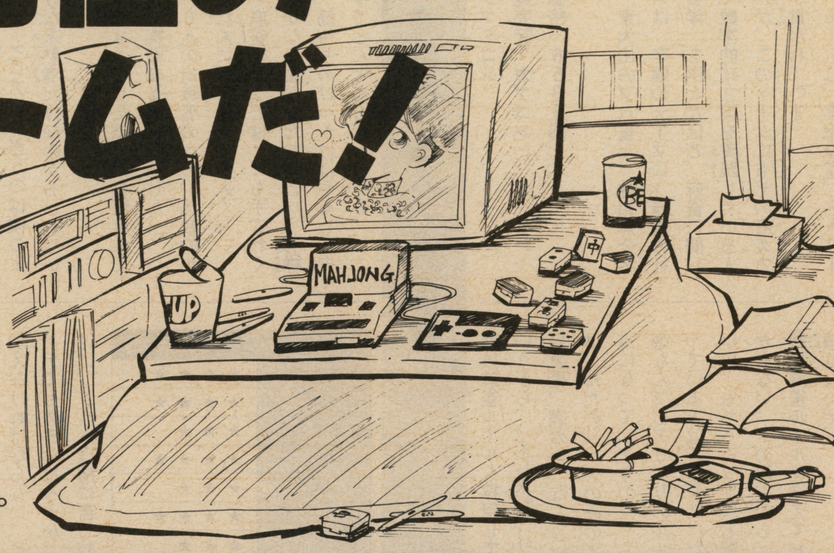


黒門市場は南黒門会の蒲鉾屋さん〝丸勇〟の店頭では、ハンペン揚げをフォーカス。キャリア○十年の手つきに見とれてしまった。



南区道頓堀の〝大たこ本家〟のタコ焼は、タコのデッカさ日本一!! お口の中でゴロゴロシコシコしてんまいっ!

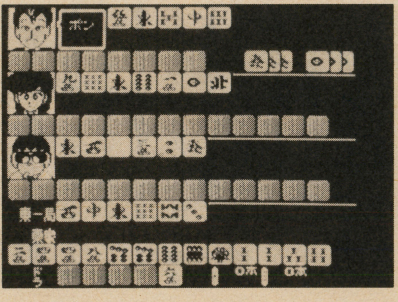
これが究極の麻雀ゲームだ!



最近巷の雀荘が変わった。
ファミリーマージャンで
麻雀のルールを覚えた若者が
明るく陽気に牌を打っている。
今回BEEPでは麻雀のイメージを
一新した麻雀ゲームの紹介と、
究極の麻雀ゲームは何かを探ってみた。

イラスト／黒澤雅則

ぎゅわんぶらあ自己中心派



ファミコン
発売元　アスミック
Ⓒ片山まさゆき　講談社ヤングマガジン
価格　5900円

御存知、片山まさゆき原作の麻雀マンガ「ぎゅわんぶらあ自己中心派」のキャラクターゲーム。パソコン版ではすでにⅢまで発売されているが、ファミコンではⅠとⅡがまとまったもの（フリー対戦、タコ討伐戦、勝ち抜き戦）になっている。

キャラクターゲームについては、BEEPの3月号でも特集を組んだが、それで一番問題になるのが、原作のもつイメージやキャラクター性などが、ゲームのなかでどのように反映されているか、といった点だ。

「ぎゅわんぶらあ自己中心派」では、マンガに登場する24人のそれぞれのキャラクターを、思考ルーチンに採用、とくにタコ度やツキを採用しているところがおもしろい。実際、それが対局のなかでもけっこう生かされている。一度和了り始めると、続けて和了りだし調子にのる持杉ドラ夫のフィーバーぶり。すぐに鳴きまくるオクトパシーふみのタコパワー。ツキありにしたときのゴッドハンドの稲妻ツモなど、マンガのキャラクターの特性がデフォルメされてより楽しめる。

また、フリー対戦での指導モードも、選んだキャラクターの性格を反映した指導ぶりで、わざとタコなキャラクターで遊んでみるのもおもしろい。

また対局中・前後のキャラクターの表情や、会話も、原作から忠実にもってきており、原作のファンを喜ばせてくれる。とくに貧乏おやじがリーチをかけたときに出る、背後霊のような2人の子供たちの"とうちゃんがんばれ"は泣かせてくれる。

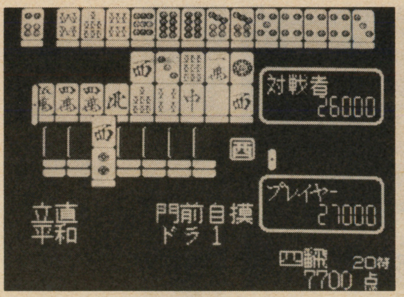
半荘終了後には、順位・得点表示とともに、自分のタコ的行為がどれほどあったかを判定する「タコ度判定」もついている。

全体を通して、ゲームのなかでいろいろなタコがあばれまくる様子は、原作のイメージと一致しており、キャラクターゲームとして成功している。

ただ、狭い画面での4人麻雀はかなり見づらいものがあるし、スピードの遅さもやや気になるところである。

ぎゅわんぶらあ自己中心派	
操作性	★★★★
オリジナリティー	★★★
難易度	★★★★
熱中度	★★★★★
キャラクターデザイン	★★★★★
スピード感	★★
サウンド	★★
グラフィック	★★
トータルバランス	★★★★

ファミリーマージャンⅡ上海への道



ファミコン
発売元　ナムコ
Ⓒ㈱ナムコ
定価　4900円

このゲームは、同社の「ファミリーマージャン」の続編ということだが、前作に比べてぐっとシステムアップしていて、プレイヤーを飽きさせない。

プレイヤーは、実戦マージャン、世界一周クイズDE麻雀、麻雀グランプリのなかから好きなモードを選んで遊ぶわけだが、暇のない人は、麻雀グランプリを選ぶべきではない。

なぜなら、このモードをいったん始めると、軽く1～2時間かかってしまい、もうやめようと思ってもパスワードがないからとってもツライのだ。

とくに麻雀グランプリでは、対戦者たちはハコテンになってもゲームが続行できるのに対し、プレイヤーは即ゲームオーバーというのは少々酷じゃない？

せっかく航空券(早めに勝つかために買うに限る）とか薬（いざというときに手に入らないので、気がついたとき買っておこう）というアイテムをせっせと手に入れても、ハコテンですべてがパー！

もっとも、このゲームが基本的に初心者向けにできていないので（だから「ファミリーマージャンII」がサブタイトルになったのかな）、シビアだと思うのは僕のような未熟者だけなのかもしれないが。

ちょっとした暇つぶし程度にできる実戦麻雀もまた同じだ。

6人の対戦者のうち、比較的かんたんに勝てるのは数人ぐらい。

麻雀老君などはとても手ごわく、なかなか歯がたたないという有様。筋待ちのひっかけはやるし、安手でどんどん上がってくる。ここは食い断で地道に対抗していくしかない。

また、ゲームの進行は、リーチとかロンという合成音声の演出もあって、なかなかスリリングになっている。

ちなみに対戦は、対面の人との2プレイヤースタイル。現在のファミコンでは、ディスプレイ上の制約などからこのスタイルが一番いいみたい。

ゲームバランスは、麻雀ゲームのなかでもかなりいいほうだろう。

しかし、麻雀ゲームのメンツには、必ずロリコンっぽい女の子を加えなければならない。というオキテでもあるんだろうか。これだけは、どうも理解に苦しむなぁ。

ファミリーマージャンII上海への道	
操作性	★★★★
オリジナリティー	★★★★
難易度	★★★
熱中度	★★★★
キャラクターデザイン	★★★
スピード感	★★★★
サウンド	★★★
グラフィック	★★★★
トータルバランス	★★★★

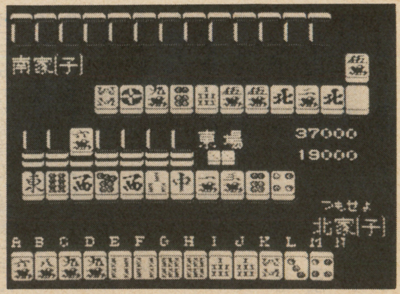
井出洋介名人の実戦麻雀

ファミコン
発売元　カプコン
価格　6500円

東大出のプロ雀士、井出洋介名人は、卒論のテーマに「麻雀の社会学」を選んだほど、麻雀に関して数学的確立論を実践している人だが、このゲームにもその考え方が貫かれている。

モードは、実戦麻雀、名人リーグ戦、実戦問題の3つがあるが、名人リーグ戦では、なんと実際の競技麻雀ルールを採用しているというから、〝よし来た、リーチ一発裏裏、満ガン〟なんていうものは、ただのリーチのみの1300点になってしまうのだ。これは日頃なんでもアリアリのルールで打っている人は、気をつけたほうがいい。もちろんソト馬も懸賞なんかもない。この際だから、正しい競技麻雀ルールを覚えておいても損はないぞ。

また和がると、くわしい点数計算もやってくれるからわからない人は、よく見て勉強しておいたほうがいい。麻雀の得点は、自己申告制なのだから、これを知らないと本当は致命的なんだよね。



あとこのゲームの特徴は、実戦問題モードがついていることだ。「必勝の一打（200問）」「これでバッチリ多メンチャン(25問)」「究極の点数計算問題（50問)」と、麻雀劇画誌のはみ出しに出てるような問題もついている。余談だが、劇画誌に出ている問題ってよく間違っているんだよね。井出名人なら、まさかそんなことはないと思うので、安心だ。

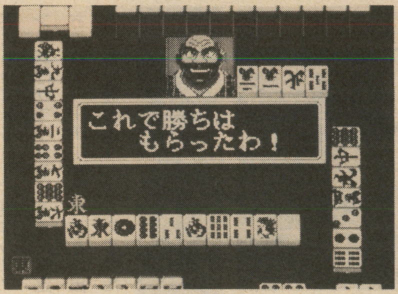
ただ、このゲームでは、4人ではなく、2人打ちなので、実際の麻雀とは違う。井出名人も「人間同志でやる麻雀よりおもしろい麻雀ゲームはありえないと思います。だからこのゲームも、1人で麻雀の勉強をするのに最適なソフトだと言えます」と言っている。当たり前のことなんだが、なかなか作っている側からは言えないよね。

だから、これは井出洋介の麻雀教室が、1人で家庭でも学べるといったゲームなのだ。当然、ゲーム性は薄いが、競技麻雀ルールの普及を考えている井出名人のこのゲームでまず勉強して、実力（ルールを含めて）をつけ、人間同士でもちゃんと打てるようになろう。

操作性の点では、付属の専用コントローラが、ファミコンのパッドに慣れている人には少し扱いづらいというところがある。

井出洋介の実戦麻雀	
操作性	★★
オリジナリティー	★★★
難易度	★★★★
熱中度	★★★
キャラクターデザイン	★★
スピード感	★★★★
サウンド	★★
グラフィック	★★★★
トータルバランス	★★★

戦国麻雀



PCエンジン
発売元　ハドソン
価格　4500円

タイトルを聞いただけで、ゲームの内容は、だいたいわかってしまうと思う。そう、戦国武将が戦のかわりに麻雀で国盗り合戦を行うのだ。

モードは、ノーマルモードと、合戦モードの2つ。合戦モードのほうが、戦国麻雀になる。

まず、自分の領地（武将）を決めて、周辺の武将たち3人と戦(対局）を始めるわけだが、対する武将は織田信長、豊臣秀吉、徳川家康、伊達政宗ら全部で12人。対戦前、また対局中に口上を述べるのだが、これを聞いているとなんだかみんな強そうなヤツばかりだ。

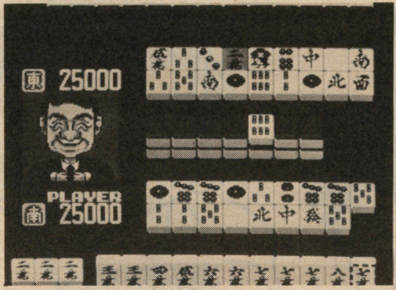
さて、対局に入ってみると、各々の武将がキャラクターに合った麻雀を打つというが、僕が実際に打ってみたところ、あまりそれが感じられなかった。というのは、この戦国武将たち、あまり麻雀が得意ではないようなのだ。だから、武将たちの個性的な打ちっぷりを見る前に、ゲームが終わってしまった。これは決して僕が強い、というのではなく、このゲームのルールに関係しているのではないかと思う。

ルールは半荘終了後、トップなら相手の領地を手に入れることができるが、マイナスの場合、それでゲームオーバーになってしまうのだ。だから戦国武将たちの雀力もそこそこのレベルに合わせているようなのだ。だから麻雀に自信のある人は、半荘4回で終わってしまう、少しばかりむなしい天下

戦国麻雀	
操作性	★★★★
オリジナリティー	★★★
難易度	★★
熱中度	★★★
キャラクターデザイン	★★★★
スピード感	★★★
サウンド	★★
グラフィック	★★★★★
トータルバランス	★★★

統一になってしまうだろう。
でも、さすがPCエンジン、グラフィックはきれいで、ファミコンなどに比べれば4人麻雀でも見やすい、という点はある。

わいわい麻雀



PCエンジン
発売元　ビデオシステム
発売日　6月下旬
価格　未定

PCエンジンの麻雀ゲームのなかでは、二重丸のゲームだ。

モードは、ノーマルモードと勝ち抜きモードの2種類が用意されているが、両方のモードのなかに登場する13人のキャラクターに個性的な人を登場させ、それぞれの個性に合った麻雀のスタイルを取り入れている。主なキャラクターは、仲の森秋奈(アイドル歌手)、岡山太郎(芸術家)、長島順也（野球選手)、石の坂浩次（教育者)、竹下総司(政治家)、久留米宏（司会者)、アイロンシュタイン(科学者）など、有名人たち(!?)ばかりで、表情やメッセージも、けっこう凝った出来になっている。

また、そのキャラクターたちが、強さ別に初級6人、中級4人、上級2人と分かれており、初級では、プレイ中に麻雀仙人から随時アドバイスをもらえ、上級では、容赦なくチョンボを取られる。初心者なら、初級をやって麻雀を覚えることもできるし、上級でチョンボ料をとられれば、麻雀の厳しさもわかるはず(他の麻雀ゲームでは、チョンボを取らないものが多いよね)。

そのほか、勝ち抜いたときにもらえるゴールドでいろいろな便利アイテムが買える、アイテム使用モードがある。牌交換券や透視メガネ、お守り、悪あがきカードなど、強い相手と戦う前にぜひ揃えておきたい。

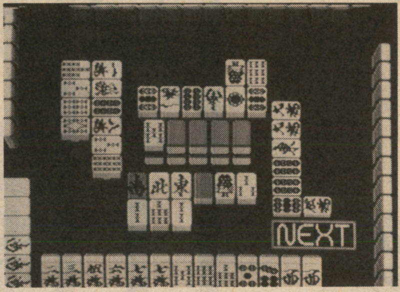
あと、コンティニューができることも(勝ち抜きモードのみ)、ウレシイね。

と、ここまでこのゲームの特徴をいくつか挙げてみたが、これらは最近のゲーム性の要素が多くなってきた麻雀ゲームのなかにみられるものだ。「わいわい麻雀」では、こういったおもしろそうなところをほどよくミックスさせており、つぎはぎ的な感じがしないゲームになっている。

お買得のゲームバランスだ。

わいわい麻雀	
操作性	★★★
オリジナリティー	★★★
難易度	★★★★
熱中度	★★★★
キャラクターデザイン	★★★★
スピード感	★★★
サウンド	★★★
グラフィック	★★★★
トータルバランス	★★★★

阿佐田哲也のA級麻雀



MSX2
発売元　ポニーキャニオン
価格　5800円

阿佐田哲也といえば、「麻雀放浪記」に代表されるように、その無頼漢ぶりが、そのまま麻雀人生にも現れているような人だが、はたしてこのゲームでは……。

モードは3種類。「練習」、「対局」、「王位戦」とあるが、「練習」では阿佐田哲也によるアドバイスがある。初心者には、ありがたいモードだが、そのとおりに打っても当たるときがあるので、必勝法というわけではない（たまに居眠り中ということもある)。しかし、阿佐田さんが本当にこんなアドバイスをするのか、と思うところもいくつかあり（阿佐田哲也の麻雀戦術書とは、どうも違う感じがする)、ふに落ちないところもあった。

「対局」では、阿佐田哲也もメンバーに加えることができるが、はっきりいって彼らしさがあまり感じられなかった。これは他の麻雀ゲームにもいえることだが、南4局で、満ガンツモなら、逆転可能の場面でも、そんなことおかまいなしで、聴パイした安い手で和了ってしまう。阿佐田哲也も同じで、ここでも彼らしい打ち振りが感じられない。〝わしの腕をみてくれ！〟といってるが、〝居眠り〟したままじゃないのか、と思ってしまった。

「王位戦」は、競技麻雀と同じルール。地区予選から全国大会までのステップ1に始まり、アジア大会から世界大会までのステップ2、そして太陽系大会から銀河系大会までのステップ3に終わる。大きくすれば、いいってもんじゃないって思うけど……。

そのほかの機能として、同じ配牌・ヤマでもう1度プレイできるリピート機能、またコーヒーブレイクゲーム付きと称したバードシューティングゲームと、ヒットマチハイゲームがある。前者は、牌が敵キャラとなるインベータゲームだが、ここにかける労力を実戦の麻雀のほうにかけてほしかった。ゲームのなかに麻雀をうまく入れる、ということができていないようだ。

全体的にはまあまあのゲームなのだが、阿佐田哲也の監修だから厳しいことを書いてしまった。本当に阿佐田さんがこのゲームを監修したのだろうか?

阿佐田哲也のA級麻雀	
操作性	★★★
オリジナリティー	★★
難易度	★★★
熱中度	★★
キャラクターデザイン	★★
スピード感	★★★★
サウンド	★★
グラフィック	★★★★★
トータルバランス	★★

［その他の麻雀ゲーム(パソコン)］

▼麻雀大会（光栄・PC-98シリーズ、9800円）……歴史上の人物15人がそれぞれの個性に合った打ち筋で対局を盛りあげる、光栄らしい麻雀ゲームだ。

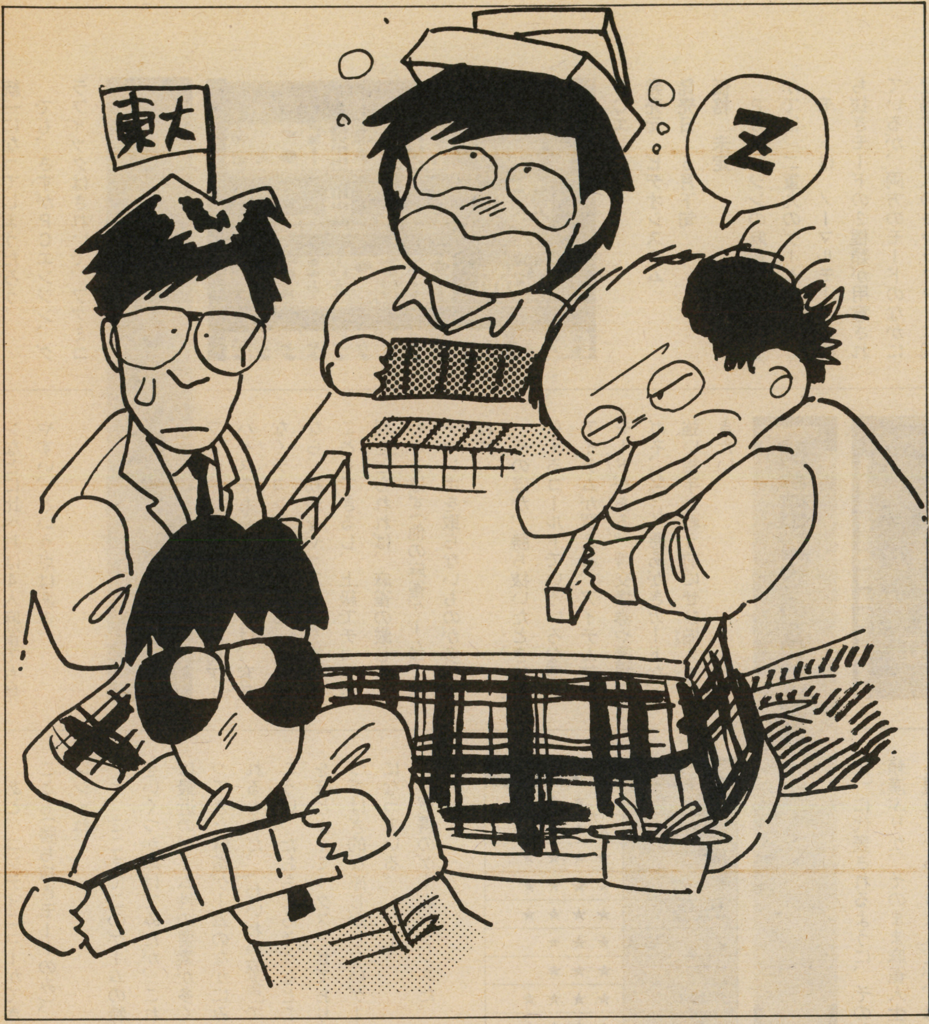
▼ぎゅわんぶらあ自己中心派3(ゲームアーツ・PC-88シリーズ……このシリーズの第3弾は望郷さすらい雀士編！ マンガでおなじみのキャラクターがまたまた登場。ゲームのなかでもキャラクターの個性がそのまま生きているのは、りっぱ。

▼麻雀武蔵（コスモス・コンピューター・PC-98シリーズ・9800円）……麻雀五輪の書と銘打ったこのゲーム、ニューロン導入により専用アルゴリズムを搭載し、実戦に近い形で麻雀が打てる。これによって、阿佐田哲也をはじめとする有名人とも卓が囲めるぞ！

▼雀豪1（ビクター音楽産業・MSX2、PC-98シリーズ、PC-88シリーズ他、9800円）……最近よく聞く、人工知能(AI)搭載型ゲーム。なるだけ人間同士が対局しているように作られている。

▼龍家麻雀奥義（日本ソフトバンク・PC-98シリーズ・5800円）……コンピュータの思考ルーチンによって対局が行われる麻雀ゲーム。ゲームというよりは研究用麻雀ソフトという感じだ。

打ちっぱなし対談
これが究極の麻雀ゲームだ！



国語の授業で、明治の文人、菊池寛が「文芸春秋」を創刊したことは教わっても、雑誌「麻雀春秋」を創刊した事実を教わることはない。

古くから熱狂的な愛好者を有するこのゲームも、坊や哲やドサ健が命を削って打った麻雀からおとーさんたちの麻雀を経て、今や子供の麻雀としての顔までもつようになった。麻雀ゲームにはどんな未来があるのだろう。

小説の神様もスーパー・ズガン

——ゲームソフトの話だけじゃなくて、幅広く話をしようということで、こうして実際に麻雀を打ちながらの対談になったわけですが、それにしても皆さん、ずい分早いお着きで……。3時からの予定だっていうのに、一体いつから来てたんですか？

持杉ドラ5（以下、ド） あはは。きのうの夜から来てます。あ、ロン！　親倍。

豊とび秀幸（以下、豊） つかーん。

井出洋介之介（以下、井） しっかし……聞きしにまさる天性のツキのなさだな、豊とびくんは……。一晩に親倍だけで17回も振り込む人なんてはじめてみた。

ド リイイイイチ！

豊 4枚目の北！

ド ロン！　コクシムソー。

豊 とび。

——豊とびさん、いくら負けてんですか？

井 聞くだけむなしい。

——今日は、「これが究極の麻雀ゲームだ」というテーマなんですが、まず、ゲームソフトとしてどんなものが好ましいのか広く考えようということで、日頃みなさんが麻雀とつきあってて出くわした、これはおもしろいな、という出来事を教えていただきたいんですが。

井 そりゃ、やっぱりこの人だよ。

阿佐谷哲也（以下、阿） ワ……。

一同 寝てる！

——弱ったな。これじゃ話が聞け

ない。

井 でも、こういう人と卓を囲むこと自体、おもしろいと思わない？ ツモ！ 8千4千。

ド それは言える。ゲームソフトにこの味は出せない。

豊 ジャンピューターっていうテーブルゲームありますよね。私、昔喫茶店であれやったとき、100円入れてスタートボタン押したら、いきなりジャンピューターが「天和(てんほう)」あがりました。

井 なんにもしないうちに100円取られた？

豊 ええ。でも、もっとひどいときは、お金入れてもクレジットが入らない。

ド そこまでつかんのか、あんたは。

井 そういや、昔、元祖スーパーズガンがいたな。

豊 誰ですか？

井 志賀直哉(しがなおや)。

ド 小説家の？

井 そうそう。リーチ。

豊 うっ。待ちが見えん。三萬！

井 ロン！ 暗夜航路リーチ！

——あの、志賀直哉の続きを……。

井 あ、そうか。とにかく志賀直哉は麻雀が弱い！

ド やってたんだ、あの人。

井 うん。志賀直哉は晩年、麻雀に凝(こ)ってて、日記によくそのことが書いてあるの。「○月×日、麻雀。マイナス30。○月△日。今夜も麻雀。マイナス40。○月□日、また負ける」って感じで、じつに弱い(笑)。それで、負けが続いたときなどは「こういう時間のムダ使いはよくない。だいたい自分は小説家であって麻雀打ちではないんだから……」みたいに反省がめんめんと書いてあったりするの。

豊 わかるなあ、その気持ち。

ド そのへんは、まるっきり普通のおじさんだね。

井 でもさんざん反省した次の日が「また負ける」(笑)。たまに勝った日なんて、もう大変で、「勝つ！大勝ち！」ってビックリマークつきで書いちゃったりしてるんだ。

豊 その気持ちもわかる。

ゲームソフトと実際のマージャン

井 麻雀って昔は文化人のゲームだったみたいで、志賀直哉の他にもやってた人ってけっこういるらしいんだ。

ド 詳しいな。さすが恐怖の東大麻雀。

井 菊池寛は「文芸春秋」の他に「麻雀春秋」なんて雑誌も創刊してるし、相棒の久米正雄はそれに「麻雀の詩」なんて詩を書いてのせてるし……。

豊 どんな詩なんですか？

井 なんか、テンパイがどーたらこーたら、リーチがなんたらかんたら……とにかく変なの。

阿 (突然)ロン！

一同 うわっ！

阿 ……。

ド たったまげた。いきなりなんなんだ、この人は。

豊 でも寝てますよ、まだ。

井 なんだ、この手。

(阿氏の手……バラバラ)



ド チョンボだよ、これ。

井 きっと夢ん中で華麗(かれい)な手を上がってるんだよ。前にもおんなじことがあったから。

ド 麻雀しながら眠っちゃって、手をバラバラにして、夢ん中で勝手にタンピン三色こしらえて、ロンって倒しちゃったっていう……。

豊 話には聞いてたけど、実際に見られるとは思わなかった。

ド ホントにすごい人だな。こういうことがあるから麻雀は楽しい。

——さっきからうかがってますと、麻雀をやっていておもしろいことというのは、ゲーム自体のおもしろさを除けば「人」のおもしろさっていう感じですね。

井 そうなんだよね、結局。麻雀って、ルールもいろいろあるけど、人が一生懸命考えてやることだから、そこで広がりが出るでしょう。

ド それに、同じことを考えて同じ牌切っても、人によって結果が違うし……。

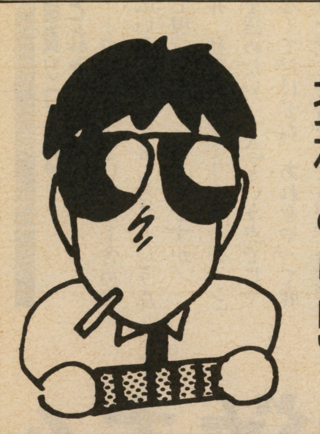
豊 つかーん。裏目った。ドラ、かぶった。

ド ほらね。

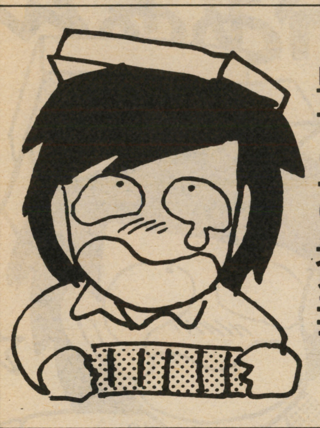
井 ゲームソフトで、そのあたりをきちんと押さえたものを作ろうとしても、難しいだろうな、やっぱり。

——ディスプレイを見て打つのと実際4人で向きあって打つのとは違うということですね。





持杉どら5



豊とび秀幸



阿佐谷哲他



井出洋介之介

優良ソフトはどれか

—では、「人」という面も含めた広い意味でのおもしろさという点で現行のソフトはどうですか。

井 私は、「ファミリーマージャン」を認めたい。「人」という点でじゃなくてだけどね。あれをやって麻雀を覚えた若い人たちが、今雀荘に打ちに行ったりしてるでしょ。そういう意味では、麻雀というゲームのおもしろさは、ファミリーマージャンを通して伝わったと思うな。

ド 確かに、最近点2ぐらいの安いレートで、ファミリーマージャンでルールを覚えて来てる人たちを見るな。女の子もたまにいるしね。

豊 お雀子くらぶなんて団体もできましたよね。

—「ぎゅわんぶらあ自己中心派」はどうですか?

ド ギク。

井 「ツキ」というのを入れたのはいいね。「ツキあり」にしてやると、マンガのデフォルメされたキャラクターがそのまんまに近い形で動くでしょ。

ド ゴッドハンド氏なんか、ほとんど「一発ツモですな」だもん。

井 ただ、どうせなら、もっと激しくキャラクターが出ちゃったほうがおもしろいかもしれない。ソニーくんが1人だけベータ牌で、あとの3人がVHS牌で、規格が違うからソニーくんがあがれないっていうのを、入れちゃってもよかったと思う。

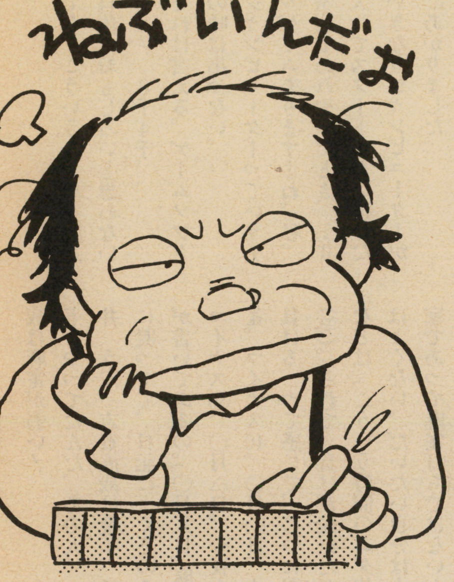
—井出さんのはどうですか?

井 あれは半分、教育ソフトだから……。もっと教育に徹してもいいのでは……という指摘は自分でします。

ド 全体的にみて、マージャンというゲームのルールの中のものしかないのが不満なんだ、オレ。

井 それは言える。たとえばゲームとしての設定が先にあり、その中に麻雀が組み込まれているものがあってもいいよね。RPGとかアドベンチャーとか。

豊 阿佐谷哲也が現れた! 阿佐谷哲也は、豊とびが身がまえないうちにリーチをかけてきた。豊とびはラリホーの呪文をとなえた。阿佐谷哲也は眠っている。眠っている……。





これが究極の麻雀ゲームだ!

—阿佐谷さんが眠ったままなので、全然話が聞けないんですが、今の話を踏み台に、究極の麻雀ゲームとはどんなものか、考えてみたいんですが……。

ド ちょっとまってね。カン! おっ、リンシャン。リーズモリンシャンカイホウドラ々。数え役満。

井 がる〜!

—どうしたんですか、井出さん。

井 ガルルルル!

ド 競技マージャンルールだったらハネ満どまりだから怒ってるんでしょ。

—井出さん。怒ってないで、究極の麻雀ゲームについて……うわっ!

豊 大変だ。救急車、呼ばなくちゃ……。

—あいてて。ダメだ。阿佐谷さんは、最初っから最後まで眠ったまんまだし、井出さんは放送禁止の人になっちゃうし……。

ド あの、私でよければ……。

—お願いします。

ド さっきの話で思ったんですけど、麻雀の外からストーリーが出きてて、なかに麻雀が組み込まれてるってやつ。

—はい。

ド 阿佐谷さんの「麻雀放浪記」しかないじゃないですか。

豊 救急車来たよ、井出さん。

井 ガル〜。ぴんぷ。

ド 中途半端な取ってつけたようなストーリーじゃなくて、どっぷり麻雀に染った骨太いストーリーを考えようと思ったら、麻雀放浪記しかないですよね。

—あれを超えるストーリーはそう作れるもんじゃないですね、確かに。

ド だから、麻雀放浪記をソフトにする。上野のチンチロ部落に始まって、そこから勝負をして行く。勝負の場面以外のストーリーも、ていねいに描いて……。

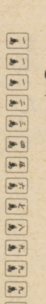
—なるほど……。

ド 情報量が足りないっていうんなら何巻にも分ければいいじゃない。1巻がチンチロ。2巻がオックスクラブ。3巻で出目徳と出会って勝負して……。

阿 (突然)ツモ!

一同 うわっ!

ド またか、たまげたな……。げっこの手は……。

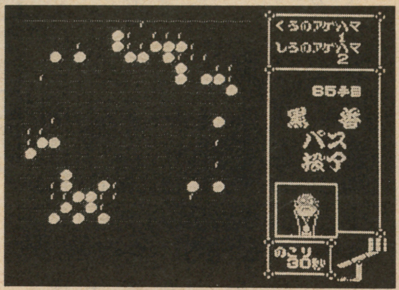

(九連宝燈)

ド うーん。面子が欠けて、もうみんなが麻雀やめてから九連あがるとは……。やっぱりこの人は偉大だ!



囲碁ゲーム・将棋ゲーム

早打ちスーパー囲碁



ファミコン
発売元　ナムコ
3月3日発売
定価　5900円

ファミコン初の本格的対局ができる、と銘打った「早打ちスーパー囲碁」。実際の中身の対局はというと……。

対局モードは、「本因坊戦」「順位戦」「対局道場」の3つに分かれている。「本因坊戦」は初段から始まって9段、そして最後に本因坊のタイトルをめぐって対局を行うモードだ。本因坊とは囲碁界では名人と並ぶ最高峰のビッグタイトルで、現在、竹宮正樹がタイトルホルダーになっている。「順位戦」は、犬、下っぱから始まって1級まである「本因坊戦」の前段階のモード、「対局道場」は、初心者向けの練習・研究モード、となっている。

このゲームの特徴は、「早打ち」にある。実際の対局では、数時間のもち時間があるが、ここではテレビ対局と同じ60秒、30秒といった時間制限がある。当然、この時間内に打たなければ負けになるわけだ。

このルールは、ゲームとしてプレイするぶんにはスピーディーな対局運びとなって、プレイヤーをいらつかせることがない。しかし上位戦になるにつれ、20、15、10秒と短くなるのは、ちょっと辛いものがある。また相手の置き石（段・級位差を考慮したハンディ戦）も初段の0子から、本因坊の9子と、1子ずつ増えていく。

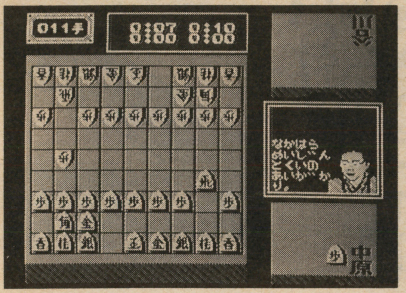
これは順位戦から本因坊戦と20段階に分かれた対局が、この時間制限と、相手の置き石によって、難易度を決めてるところがあるからだろう。だから3段に勝ったからといって、必ずしも自分に3段の実力があるというわけではない。実際、初段もそれ以上の段でもコンピュータの力はあまり変わっていないようだ。これは、あくまでもゲームのなかでの難易度と考えたほうがいい。

とくに本因坊戦での制限時間10秒、相手の置き石9子に勝つには、囲碁の力だけでは無理だ。なんかテトリスをやっている雰囲気になってくる。これは囲碁対局というよりは、囲碁パズルゲームではないかと思う。

ただ初心者用の対局道場モードは、仮打ち（盤上にいくつかの石を置いて研究する。タイマーは止まっている）、感想戦（対局が終わった後、その対局を1手目から再現できる）があり、初心者が練習するには、とっておきのモードになっている。

早打ちスーパー囲碁	
操作性	★★★
オリジナリティー	★★★★
難易度	★★
熱中度	★★★
キャラクターデザイン	★★
スピード感	★★★★★
サウンド	★★
グラフィック	★★★★
トータルバランス	★★★★

谷川浩司の将棋指南III



ファミコン
発売元　ポニーキャニオン
発売日　4月下旬
定価　5800円

早くも、ポニーキャニオンから人気シリーズ「谷川浩司の将棋指南」の第3弾が出るぞ。

この「将棋指南」は、毎回、ユニークな味付けで初心者からクロウトに至るまで幅広く楽しまれている。だから、今度はどんな趣向が盛り込まれているのかなってワクワクしていたら、なんと、前代未聞の「スロット将棋」がメニューに盛り込まれていたんだ。

この「スロット将棋」はルールがじつに愉快。手番の度に7、歩、香、桂、銀、金、角、飛、玉の9つが書き込まれたスロットを回すんだけど、スロットで出た種類の駒しか動かすことができないんだ。だから、たとえば最初に「角角角桂」なーんて出ちゃったらパスするしかないわけ。さらには「777」てな具合に7が3つそろってフィーバーになっちゃうと、相手はなんと7回休み。こちらばっかり7回駒を動かせるんだ。実力の離れた相手と試合しても、逆転に次ぐ逆転、手に汗握る好勝負になることうけあいだ。

もちろん、新設されたメニューはまだまだある。なんと「ハサミ将棋」までできるんだ。そんなことをいっても、コンピュータとハサミ将棋なんてやったってコンピュータはミスしないから、人間が勝てるわけないじゃないか、なんて思わないこと。このコンピュータが意外とマヌケ。単純なミスもしてくれるから、案外勝負になるよ。

そして、肝心かなめの将棋のメニューは2つある。練習用の「対局」とファミコン名人位を目指す「名人戦」だ。名人位をつかむためには、7回の試合で4回コンピュータに勝たなくてはならない。でも、この試練を乗り越えたら晴れて谷川名人から賞状を授与されるというわけ。

でも、IIIの実力はというと、当時最強と思われたMや後発のMを直接対決で撃破したという筋金入りだった前回のIIの実力と比較してさほど変化があったようには思えないんだ。いや、どちらかというとやや受け偏重になってしまって物足りなくなったような気もする。うーん、ちょっぴり残念だね。

でも、もちろん、形を重視した指し手や早指しは健在だし、ちゃーんと「お願いします」とか「負けましたとか」とかしゃべってくれる礼儀正しいヤツだから、コンピュータ特有のたいくつさはないぞ。それから、対局中の音楽は2種類あって自由に選べるし、記録の保存や呼び出しも自由自在だよ。

あ、そうそう、このソフトにはマニアにはたまらないオマケがついている。谷川名人が、名人位を奪った記念すべき棋譜を谷川名人のコメント入りで鑑賞することができるんだ。じっくり鑑賞すれば実力アップ間違いなしだぞ。

将棋や囲碁のソフトなんていうとかたっ苦しい印象が強いけど、この「谷川浩司の将棋指南III」はバラエティさに富んだナイスなソフトだ。じっくり腰をすえるにしても、ちょっとした暇つぶしにしても、もってこいのお勧めソフトだといえるんじゃないかな。

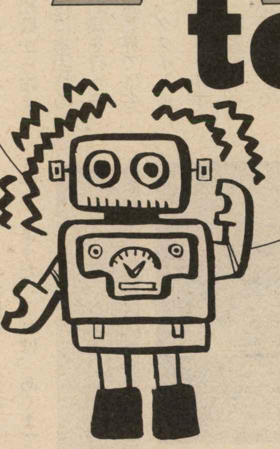
谷川浩司の将棋指南III	
操作性	★★★
オリジナリティー	★★★
難易度	★★★★
熱中度	★★★★
キャラクターデザイン	★★★★
スピード感	★★★★★
サウンド	★★
グラフィック	★★★
トータルバランス	★★★★

第2回

最新テクノロジー A to Z

阿木二百

通になるためのCPU歴史講座



今回は16、32ビットに至るマイクロプロセッサの流れを追って、キミたちをCPUの通にするというだいそれた企画でいくぞっと。

そもそもCPUとは何か?

CPUとは〝Central Processing Unit〟の略で、日本語では「中央演算装置」と訳されている。〝Proseccing〟は「演算」というより「処理」全般を指す言葉だし、〝Unit〟を「装置」と訳すのはおおげさすぎるような気がするから、どちらかといえば「中央処理チップ」とでもしたほうが適切かもしれない。

名前からもわかるようにCPUの役割は、コンピュータの核となって計算を行ったり、データの流れを制御したりすることである。

コンピュータが電子頭脳ではなく電子計算機である以上、残念ながらCPU自体にものを考える能力はない。それはひたすらマシン語を解釈してデータの処理を行うだけなのだ。

そこでCPUの能力は一度に処理できるデータの大きさによって決まってくる。コンピュータは2進数でデータを扱うので、その桁数を能力の目安としたのが例の「～ビットCPU」や「～ビットマシン」という呼び方だ。たとえば8ビットCPUは一度に8桁の2進数を処理することができ、32ビットでは32桁の2進数を一括して扱えるというわけだ。

もうひとつ、CPUのパワーを決定するものにクロック周波数(動作速度)がある。これはMHz(メガヘルツ)という単位で表され、1秒間にいくつの動作ができるかを示している。ただしここでいう動作とは、文字を出すとか線を引くといった目で見てわかるようなものではなく、CPU内部で行われるデータの読み出し、書き込み、命令の解釈などのミクロレベルでの出来事だ。こうした動作がいくつか組み合わさって、ようやく文字が1つ書かれたり、点が1つ打たれたりするのだから、気の遠くなるような話ではある。

というわけで、いくらビット数が大きくても動作速度が遅ければ意味がない。極端な話、クロック周波数の高い16ビットマシンのほうがクロック周波数の低い32ビットマシンよりも高速だということもありうるのである。

このほかにもメーカーごとのアーキテクチャ(設計仕様)の違いや、メモリチップとか周辺機器に応じてCPUの速度を調節するウエイト(待ち)のかけ方によっても性能に差がつくのだが、話がどんどん複雑になるので、このへんで歴史編に移るとしよう。

マイコンの元祖は日本人?

紅茶の起源が発酵した緑茶だったように(あまり関係ないか?)、現在のパソコンの流れにつながるマイコンのCPUの生みの親は実は日本人だった。

そもそもパソコン(パーソナルコンピュータ)が「個人用」という用途からつけられた名前なのに対して、マイコン(マイクロコンピュータ)はたんに「小さな」コンピュータという意味だ。そしてパソコンがホビーからビジネスまで幅広く使えるのに対して、マイコンには(実際はそうでないにしても)単機能というイメージがある。その証拠に、「マイコン直火炊き電気炊飯器」があっても「パソコン直火炊き電気炊飯器」はないじゃないか。

ま、とにかく、最初のCPUは電卓用に作られた単機能指向のものだった。開発にあたったのは、現在のパソコン用CPUで主流ともなった8086、80286、80386系チップを作っているアメリカのインテル社だが、実際の設計の中心人物は嶋正利さんという日本人だったのだ(ジャジャ～ン)。

じつはそのCPU、4004(なんと4ビットだ)は、今はなき日本のビジコン社という電卓会社がインテル社に開発を依頼したもので、嶋さんはビジコンの出向社員としてインテルで設計に当たっていたというわけ。そのときに特許をとっておけば今ごろ大変なことになっていたはずだけど、当時は個人向けのコンピュータが普及するとは誰も思っていなくて、せいぜい販売権をどうするかという話し合いが行われたにすぎなかったんだ。

インテル対モトローラ 宿命の対決の始まり

4004が生まれたのは1971年だったが、インテル社は翌年には8ビットの8008、1974年には同じく8ビットながらさらに高性能な8080CPUを発表している。8008の用途は工業製品の制御などが主で、一部のマニアがマイコンのCPUとして利用しただけだったのに、8080になるとアメリカのアルテア8800や日本電気のTK-80などの商業ベースのマイコンに採用されるようになり、少しずつ今につながる可能性が見えるようになってきた。

とはいってもTK-80なんかはRAMが512バイト(キロバイトじゃないぞ)、表示はまるで電卓のような発光ダイオード、入力は25個のキーを使った16進数のマシン語のみというように現在の電子手帳以下のスペックだったのだ。

それでも、この可能性をインテル社に独占させておく手はないと1975年にはモトローラ社、1976年にはザイログ社が8ビットCPUの市場に参入してくる。

モトローラ社の8ビットCPUは6800という名前で、後発の強みから8080よりもスッキリしたアーキテクチャを採用してプログラマの支持を集め、一方のザイログ社はインテル社をやめた技術者たちによって設立され8080を強化したZ80で主流の座を狙っていた。ここに、現在も続くインテル系対モトローラ系のCPU戦争の火蓋が切って落とされたのである。

8ビットの名機たち

あのアップルI、IIを設計したスティーブ・ウォズニアックも一

時はモトローラの6800の採用を考えていた。しかし、当時の6800は個人で購入するには高価すぎて、結局のところウォズは安価だが6800に似た（つまりモトローラ系の）アーキテクチャをもつモステクノロジー社の6502を使うことにする。これ以降、アメリカの家庭用コンピュータ（コモドール64など）の間では6502CPUが主流になっていった。

1975年に開発された6502はシンプルな構造で、熟練したプログラマの手にかかれば非常に高速なプログラムを書くことができる。このため、クロック周波数が1MHzでも、4MHzのZ80と同等の処理スピードをもつといわれ、あのファミコンやPCエンジンも、それぞれカスタムチップながら6502系のアーキテクチャを採用しているのだ。

一方のZ80（通称ゼッパチ）は、国内では1978年にシャープのMZ-80Kに採用されたのを皮切りに、翌年のNECのPC-8001で俄然注目を集めるようになってくる。とくにMZ-80Kは20KバイトRAM、10インチのCRTディスプレイ、72鍵のフルキーボード、データレコーダを一体化したボディをもち、内部にBASICなどの言語をもたずにすべてのプログラムが外部から供給されるクリーン思想を売り物にして時代を先取りしたのだった。

その後もZ80陣営はセパレートキーボード、漢字対応、モノクロながら640×400ドット表示を可能にしたPC-8801（NEC）などを送り出し、MSXやセガ系テレホビーマシンのメインあるいはサブCPUとして活躍を続けている。

モトローラ系8ビットCPUはといえば、6800のあとを継いだ6809が脚光を浴び、1981年のFM-8以降、FM-7、同77と富士通の8ビット路線のメインCPUとして現在に至っている。

16、32ビットの名機たち

パソコン向けの16ビットCPUは1978年にやってきた。先行したのはインテルでチップの名前は8086だった。しかし、始めのうち8086の人気は低く、販売成績が上がらなかったためインテル社はかなり頭を抱えていたようだ。

そこでインテル社は翌年、処理は16ビット、データのやりとりは8ビットという簡略版の8088を発表。これが天下のIBMのパソコンに採用されたため、エスカレータ式に8086、80286の16ビットCPU、そして、その基本路線を受け継ぐ32ビットの80386CPUがパソコン界では主流となってしまったのだ。

日本でも8ビットでザイログを使っていたNECは、1982年に8086採用の16ビットマシンPC-9801を出したし、同じくザイログユーザーのシャープも16ビットのMZ-5500ではインテルの8086に乗り換えた。富士通も16ビットではモトローラからインテルに180度転換したため、現在の各メーカーの32ビット路線は、PC-98RA（NEC）、AX386（シャープ）、FM-R70やTOWNS（富士通）と右へ習えのラインナップとなっている。

ついでにいうと、NECやエプソンが採用しているV30というNEC製のチップも、8086を強化したインテル系のCPUである。

ライバルモトローラの16ビットCPU68000は1979年に登場したが、内部的にはすでに32ビット処理を行っており、技術者たちの支持を集めてパソコンよりもレベル上のワークステーションで多く採用されるようになった。

パソコンクラスではアップル社のMacintoshに採用され、コモドール社のアミガやアタリ社の520STなどグラフィックスを得意とする製品のご用達となっていった。これはインテル系の16ビットCPUには一括して扱えるメモリに厳しい制約があるのに対し、68000では広大なメモリ空間を自由に使うことができ、データが大きくなりがちなグラフィックスアプリケーションに適しているからだ。また、完全32ビット処理となった68020、68030に関しても68000との互換性が高く、過去のソフトウェア資産が生かせることも見逃せないだろう。

日本ではシャープのX68000が思い切った選択で68000を採用してAVコンピュータとしてのユニークなポジションを確保しつつあるし、セガのメガドライブは2万1千円で16ビットパワーをぼくたちのものにしてくれた。

もちろんインテル、モトローラの両者は、すでに次世代の32ビットチップ80486と68040の出荷を予定しているが、両陣営のパソコンメーカーたちはそれらを使って今以上にすばらしい夢を見せてくれるに違いない。今の選択が将来につながっていることを思えば、パソコン選びも慎重に行ってくれよな。

次回をお楽しみに。

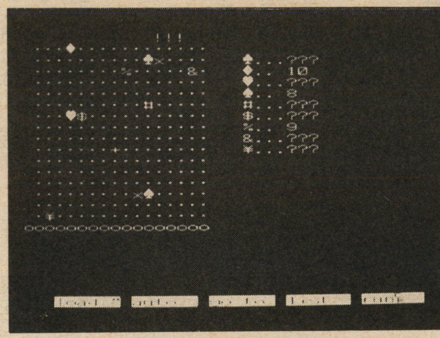
西暦	国産ハードウェア	使用CPU	海外ハードウェア	使用CPU
1974			MITS アルテア-8800 (Altair)	i8080
1976	日本電気 TK-80(512B)	i8080	アップル Appel Ⅰ (アップル社設立)	MCS6502
1977	富士通 LKit-8 日立 H68TRA パナファコム LKit-16	M6800 M6800	アップル AppleⅡ タンディ TRS-80 コモドール PET-2001(8KB)	MCS6502 Z80 MCS6502
1978	日立 ベーシックマスターL1 シャープ MZ-80K(20KB) 日本電気 TK-80BS(5KB)	M6800 Z80 i8080		
1979	日本電気 PC-8001(16KB) シャープ MZ-80C(48KB)	Z80 Z80		
1980	シャープ MZ-80K2(32KB) 日立 ベーシックマスターL3	Z80 M6809	アップル AppleⅢ	MCS6502
1981	富士通 FM-8 シャープ MZ-2000(64KB) 日本電気 PC-8801(64KB) 三菱 MULTI-16	M6809 Z80 Z80 i8086	IBM PC (16KB/FD160KB)	i8088
1982	日本電気 PC-9801(128KB) 富士通 FM-7 東芝 PASOPIA ソニー SMC-70	i8086 M6809 Z80		
1983	日本電気 PC-9801F(256KB) 日本電気 PC-100(128KB) 日本電気 PC-8801mkⅡ (64KB) シャープ MZ-5500(128KB) IBM Multistation 5550 任天堂 FAMILY COMPUTER MSX	i8086 i8086 Z80 i8086 i8086 6502相当 Z80	アップル Lisa タンディ TANDY2000	M68000
1984	日本電気 PC-9801M2 (256KB) シャープ MZ-6500(512KB) 富士通 FM16β 日立 B16EX	i8086 i8086 i80186 i8086	アップル Macintosh (128KB) アップル AppleⅡc (128KB)	M68000 MCS6502
1985	日本電気 PC-98XA(512KB) 日本電気 PC-9801VM (384KB) セガ マークⅢ	i80286 V30 Z80	IBM PC/AT	i80286
1986	日本電気 PC-98XL(1MB) 日本電気 PC-9801VX (640KB) 東芝 J-3100B ソニー NEWS	i80286 i80286 i80286 M68020	コンパック Deskpro386	i80386
1987	日本電気 PC-98XL2(1.5MB) IBM PS/55 model5570(4MB) シャープ X68000(1MB) 富士通 FMR50/60 富士通 FMR70HD(2MB) エプソン PC-286/v(640KB) セガ マスターシステム 日本電気 PCエンジン	i80386 i80386 M68000 i80286 i80386 i80286 Z80 Hu6280 (6502相当)	IBM PS/2 model 80 アップル MacintoshⅡ(2MB) アップル AppleⅡGS	i80386 M68020 W65816
1988	日本電気 PC-9801RA(1.6MB) エプソン PC-286X(640KB) シャープ AX386(2MB) 立石電機 LUNA(4MB) 松下電器 M800(2MB) セガ メガドライブ	i80386 i80286 i80386 M68030 i80386 M68000	アップル MacintoshⅡx ネクスト NeXT Computer System	M68030 M68030
1989	エプソン PC-386(1.6MB) 富士通 FM TOWNS(2MB)	i80386 i80386		

※ i＝インテル M＝モトローラ MCS＝モステクノロジー Z＝ザイログ W＝ウェスタンデジタル

第27回 究極 対 究極

バグ猫たいにゃん

なんと、あのブラックTINYANがヤクルト、ダイエーに影響されたのか、助っ人を雇ったぞ!



PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/77シリーズ
X1/turbo(Hu-BASIC)
MSX/2/2+

by TINYAN

大地の助っ人

「ブラックTINYAN様、ただいま戻りました」

こう言って姿を現したのは、ブラックTINYANがもっとも信頼している（いない）部下の1人、忍である。

「うむ。それで見つかったのか、助っ人は」

「はい。この男、流れ者ではございますが、なんでも天下無敵、向かうところ敵なしという強者だそうです」

ブラックTINYANは忍が連れてきた男を眺めて、たずねた。

「名前は」

「毒岩剣の龍」

「なるほど、たしかに強そうだ。これならたいにゃんを倒すのも、わけはなかろう。よし、いくぞ。今日こそ、あの猫の最後の日だ」

そして、対決の場。

「また来たのお、しょうがにゃいね。じゃあ、少しだけ遊んだげる」

と、たいにゃんは余裕たっぷり。ブラックTINYANも落ちついて、

「ふ、そんなことを言っていられるのも今のうちだけだ。さあ行け、無敵の龍よ。たいにゃんたちを軽くけちらしてしまえ」

しかし、龍は動こうともしない。

「ええい、何をしている。早く敵を倒すのだ」

すると龍は、

「私は敵を作りたくないんです。いつまでも敵がいない、そう、無敵の状態が好きなんです。それが私のあだ名の由来なんです」

「しー、忍。なんだこいつは。ぜんぜん使い物にならないぞ」

「もうしわけありません。何か手違いがあったようです。とにかく今は引きましょう」

「うぬぬ、仕方ない。全員引上げだ」

と、帰っていくブラックTINYANに、たいにゃんのとどめの一言。

「もう帰っちゃうのお。また遊びに来てね」

「うるさい、この脳天気猫が」

鯛煮のビスケット

「ブラックTINYAN様、第2の助っ人を見つけてきました」

「早かったな、忍。で、どんなやつだ」

「はい。今度の助っ人は、今まで1度も負けたことがないという強者です」

それを聞いたブラックTINYANは、何やらいやな予感がしてきた。

「第2の助っ人に、1つだけ聞きたいことがある」

「なんでしょうか」

「おまえは負けたことがないそうだが、もしかして今までに勝ったこともない、なんてことはないだろうな」

「なぜわかったのです。あなたはサトリの化けものか」

ブラックTINYANは叫んだ。

「忍、こいつを捨ててこい!」

大佐のスケート

「第3の助っ人を連れてまいりました」

「今度こそ大丈夫だろうな」

ブラックTINYANは心配気に聞く。忍は自身たっぷりに答えた。

「はい。今まで1度も負けたことがないという者です」

「前と同じではないか」

「いえ、今度は違います。今度の助っ人は、その名も勝利といいまして、いままでに3千回以上戦って、そのすべてに勝っています」

「なるほど、今度こそは期待できそうだな。ここに連れてこい」

「戦闘力2048ですね」

と、後ろから声がした。ブラックTINYANは驚いて、

「な、なんと。気配を悟られることなく、このオレの後ろをとるとは……」

第3の助っ人・勝利は、

「戦いにおいて、相手の力を見極めるのは初歩中の初歩。また敵の後ろをとれば、それだけで相手の力は半減したも同然のこと」

「なかなか言いおる。よし、行くぞ。たいにゃんを倒しに」

そして、新たなる戦い。

「わーい、今日は何して遊ぶのお」

と、場の緊張感を崩しまくるのは、もちろんたいにゃん。しかしブラックTINYANは等、覚めた声で言い放った。

「そんなことを言っていられるのも、今のうちだけだ。行け、第3の助っ人、勝利!!」

そう言われて勝利は、たいにゃんたちを観察しはじめた。

「あの妖精がルーラか。ふん、戦闘力4。どーでもいいな。そしてTINYAN、戦闘力256。人間としては強いほうだが、しょせん敵ではないな」

それを見ていたたいにゃんは、

「ねえねえTINYAN、あの人ったらブツブツ独り言をいってるよお。気持ちわるーい」

第3の助っ人勝利は、

「ほお、あの猫がたいにゃんか。戦闘力……どうした、機械の故障か? いや違う、たしかに戦闘力∞（無限大）……あ、今度はマイナス1。なんなんだ、あいつは」

いつまでたっても戦闘が始まらないのにしびれを切らしたブラックTINYANが、

「何をしている。はやくあの猫を倒すんだ」

というと、第3の助っ人勝利は、

「悪いがこの仕事、降ろさせてもらう」

「なんだって、待て」

「ブラックTINYANさんとやら、最後に1つだけいいことを教えてやろう」

「なんだ」

「なぜ、私が今まで勝ち続けられていたか。それは勝てない相手とは、はじめから戦わなかったからだよ」

今回もブラックTINYANは名ゼリフ?

「今日のところは引分けにしといてやる」

を残して去っていった。

太陽のロケット

「今度こそ、絶対に勝てる助っ人を探し出してきました」

「今度こそ大丈夫だろうな」

「もちろんです。ごらんください、究極の兄弟戦士・ダムとガンです。兄のダムの繰り出す攻撃は何者にも防げず、弟のガンの防御は完璧です」

「じゃあ、この2人が戦ったらどうなるのかな」
話を聞いていたブラックT-NYANが冗談半分にそういうと、その兄弟は、
「考えたこともなかった。よし、一度戦ってみよう」
と言うや否や、止める間もなく戦いを始めた。究極の攻撃と究極の防御がぶつかりあえば結果は一つ。そう、2人とも戦闘不能になってしまった。なりゆきを見ていた忍がブラックT-NYANに言った。
「あーあ、今回は使えそうだったのに。だめじゃないですか」

太鼓のマーケット

「今度こそ、本当に今度こそ、絶対の2人を見つけてきました」
「どんなやつらだ」
「はい、どんな戦いにも必ず勝つ運命をもって生まれ、武術は言うに及ばずプログラム、料理、競馬、ありとあらゆるものに勝てるという双子です」
「それはすばらしい。さっそくたいにゃんとの決戦だ」
そして戦い。
「もう、にゃによお。今は真夜中にゃのよお。眠いよお」
と、まくらを持ったまま出てきたたいにゃんにブラックT-NYANは宣言した。
「安心しろ。この戦いが終わったら、たっぷりと寝かせてやる。そう、永遠にな」
そう言うと、双子の戦士に向かって命令した。
「さあ、敵はあの猫だ」
「こんな猫ぐらい、ひとひねりだぜ」
といいながら近づいてくる2人。本能的に危険を感じたたいにゃんは、
「そんにゃあ、2対1は卑怯(ひきょう)よ。1人で戦いにゃさいよお」
ダムとガンの2人は顔を見合せた。
「たしかにこんな猫1匹相手に、われわれ2人でかかる必要はあるまい」
というと、2人はじゃんけんを始めた。しかし、いつまでたってもじゃんけんの勝負はつかない。それもそのはず、2人とも生まれつき負けることができない運命なのだから。2人のじゃんけんはいつまでも続き、ブラックT-NYANがあきれて帰った後も、街には
「じゃんけんぽん」
の声が響き続けたという。めでたし、めでたし。
「めでたくにゃんかにゃいわよお。その声のせいで毎日眠れにゃいんだから」
とにかく、めでたしめでたし。
「だ、か、ら、めでたくにゃいんだってばあ」

次なる侵略に対して

で、今回は、次々とやってくるブラックT-NYANの攻撃に、たいにゃんたちはミサイルとレーダーで対抗することになりました。
ゲーム内容は、あっちこっちに隠れている敵をレーダーで発見し、ミサイルで攻撃するというものです。
さて、レーダーは全部で9個あり、敵がレーダーの上下または左右に来たときだけ反応し、その敵との距離を教えてくれます。そこであなたは、いくつかのレーダーの情報をもとに敵の位置を割り出して、ミサイルで攻撃することになります。
そして10人の敵を30発以内のミサイルで倒すことができればあなたの勝ち。30発のミサイルを使い果たしても敵を全滅させられなければあなたの負けになります。
使うキーは[8][2][4][6]とスペースキーです。攻撃する場所を[8][2][4][6]のキーで選び、スペースキーでミサイル発射です。めでたしめでたし。
「しつこいよお。めでたくにゃいって言ってるのにい」

究極 対 究極

各機種共通リスト

X1/turboをお使いの方は、100行を以下のように変更してください。
100 WIDTH 40
MSX/2/2＋をお使いの方は、100行を以下のように変更してください。
100 SCREEN 0:WIDTH 40

```
100 WIDTH 40,25
110 DEFINT A-Z:DIM D(15,15),HX(3),HY(3),TX(10),TY(10),SX(9),SY(9),CH$(10)
120 FOR I=0 TO 3:READ HX(I),HY(I):NEXT:FOR I=0 TO 10:READ CH$(I):NEXT:HS=0
130 PRINT CHR$(12):FOR J=1 TO 16:LOCATE 1,J:PRINT "················":NEXT
140 LOCATE 0,17:PRINT "oooooooooooooooooooooooooooooooo";
150 TK=10:YA=0:MS=30:FOR J=0 TO 15:FOR I=0 TO 15:D(I,J)=0:NEXT:NEXT:N=1
160 X=INT(RND(1)*16):Y=INT(RND(1)*16):IF D(X,Y)<>0 THEN 160
170 D(X,Y)=N:LOCATE X+1,Y+1:PRINT CH$(N);:SX(N)=X:SY(N)=Y:N=N+1:IF N<10 THEN 160
180 FOR K=1 TO TK:LF(K)=1:TX(K)=INT(RND(1)*16):TY(K)=INT(RND(1)*16):NEXT
190 FOR K=1 TO TK:TC=INT(RND(1)*4)
200 TX(K)=(TX(K)+HX(TC)) MOD 16:TY(K)=(TY(K)+HY(TC)) MOD 16:NEXT
210 FOR N=1 TO 9:LOCATE 20,N+1:PRINT CH$(N);"...???  ":LOCATE 23,N+1
220 FOR K=1 TO TK:IF LF(K)=0 THEN 250
230 IF SX(N)=TX(K) THEN PRINT ABS(SY(N)-TY(K));"  ";:K=TK:GOTO 250
240 IF SY(N)=TY(K) THEN PRINT ABS(SX(N)-TX(K));"  ";:K=TK:GOTO 250
250 NEXT:NEXT
260 R=RND(1):A$=INKEY$:C=INSTR("@ 8246",A$):IF C<2 THEN 260
270 IF C=2 THEN 300
280 C=C-3:LOCATE X+1,Y+1:PRINT CH$(D(X,Y));
290 X=(X+HX(C)) MOD 16:Y=(Y+HY(C)) MOD 16:LOCATE X+1,Y+1:PRINT "+";:GOTO 260
300 FOR K=1 TO TK:IF LF(K)=0 THEN 340
310 IF X<>TX(K) OR Y<>TY(K) THEN 340
320 FOR I=32 TO 95:LOCATE X+1,Y+1:PRINT CHR$(I):NEXT:IF D(X,Y)=0 THEN D(X,Y)=10
330 LF(K)=0:YA=YA+1:LOCATE 11+YA,0:PRINT "!";
340 NEXT
350 IF YA>=TK THEN 380
360 MS=MS-1:LOCATE MS,17:PRINT " ";:IF MS>0 THEN 190
370 PRINT CHR$(12):LOCATE 14,5:PRINT "ｱﾅﾀﾊ ﾏｹﾏｼﾀ":GOTO 400
380 PRINT CHR$(12):LOCATE 15,5:PRINT "YOU WIN!":IF MS>HS THEN HS=MS
390 LOCATE 15,10:PRINT "SCORE";MS:LOCATE 15,12:PRINT "HIGH-";HS
400 R=RND(1):LOCATE 12,18:PRINT "START [@] KEY":IF INKEY$<>"@" THEN 400
410 GOTO 130
420 DATA 0,15,0,1,15,0,1,0,"・","♣","◆","♥","♠","#","$","%","&","¥","x"
```

マニアル浜口のTVゲーム進化論

人気ゲームの技術力!?

No.16
文／浜口　勇
イラスト／高橋好子

テトリスにハマる!?

今（といっても、この原稿を書いている2月のことだけど）一番ゲーセンで受けているゲームといえば、もちろんセガのテトリスだ。

今回は、突然世間に旋風を巻き起こしたこのゲームの人気の秘密に迫ってみよう。

簡単、簡単のゲーム

僕のテトリスの第一印象というのは〝作るのが楽そうなゲーム〟ということだった。はっきりいってパソコンのベーシックでも作れそうなぐらいだ。

たぶん、多少なりともコンピュータをかじったことがある人間ならば、このゲームがどんなに単純で素朴な作りになっているかはすぐわかるだろう。

具体的にどこが単純かというと。

①画面上で動くものは1つしかない。

②物体の移動が大まか（ブロック1個の大きさ）でよい。

③②に関連して、ブロックの衝突判定も簡単。

こりゃあ簡単！　思わず昔が懐かしくなるようなゲームの構成だ。

これを見ていたら、私事ながら10年ほど前に作ったアップルIIというパソコンのベーシックで動くレーシングゲームを思いだしてしまった。

このレーシングゲームは図1のような画面だ。アップルのローレゾ画面という、縦横それぞれ40×40ずつの分解能しかない（ちなみにファミコンですら256×240ある）というてきとうな画面モードで作ったために、こういったボコボコした絵になっているのである。色は16色出たのだが……。

このゲーム、生まれて初めて作っただけあって、とっても簡単なつくりだった。

どこが簡単かというと、

①画面上に動く物が2つしかない。1つは自分の車で、もう1つは敵のジャマカーである。むろんガードレールが動いたり、横を並木が流れたりなんかしない。

②もちろん物体の移動は40×40のでとっても荒い。

③当たり判定は簡単にするために、画面の絵に対して直接やっていた——つまり自分の車と敵の車、ガードレールにそれぞれ違う色を使っておいて、自分の回りの色を読んだときに敵の色があったならば衝突したことにした。

ということで、稚拙なゲームであった。なにしろ敵は一匹だけ上からフラフラ落ちてくるだけだし、そのスピードも変わんないのだ。

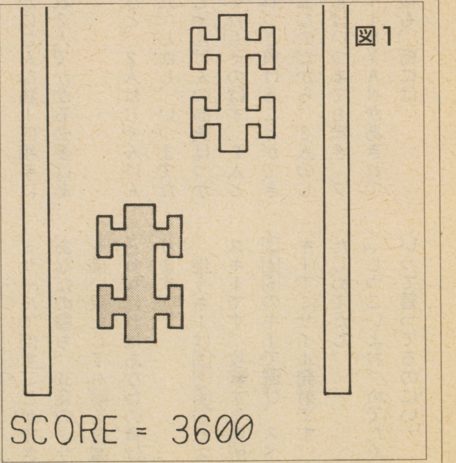


図1

このようにとっても簡単なレーシングゲームなのはわかってもらえたと思う（パソコンを買った嬉しさに、その日のうちに作ってしまったのだ）。

なぜ突然、昔作ったゲームを思いだしたかというと、このゲームの単純さにテトリスと合い通じるものがあるような気がしたからだ。しかも僕の作ったゲームの場合は画面上で動く物体が2つあるので、1つしか動かないテトリスよりも多いくらいなのだ。

初めてパソコンを買ってきた人間が、誰にも教わらずに突然作れたというところから考えると、こういった類のゲームならば初心者にも簡単に作れそうだといえるだろう。たとえば同じ単純なゲームとされる(今では)スペースインベーダーなどでさえも、当時の僕にとっては到底到達できない超複雑なゲームだったのだ。また逆に考えると、僕の作ったゲームは当時のレベ

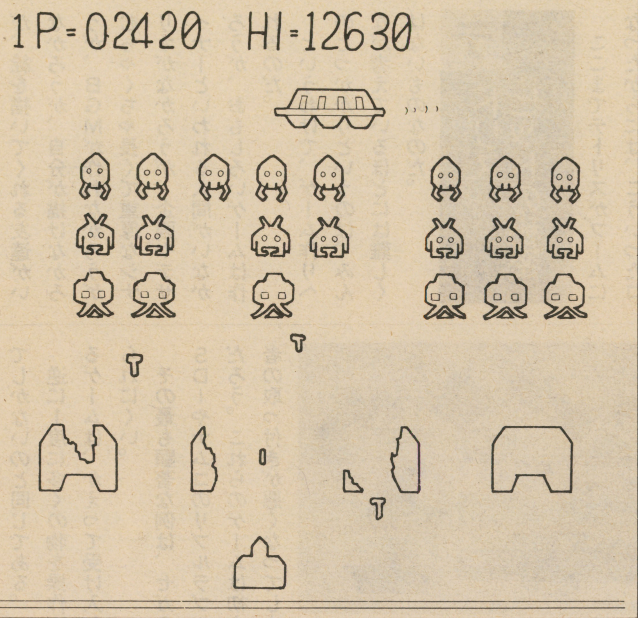
ルでさえも超簡単ということになる。

ゲームプログラマーが最初に知ることとは?

それでは、このゲームたちの中身から考えていってみよう。テトリスは1画面に動く物体が必ず1個、僕のゲームは2個。この数の少なさは簡単にゲームを作るための疑問を解くカギになりそうだ。

比較のために、スペースインベーダーにおいて同時に動く物体が何個あったかを考えてみよう（図2）。なになに、敵がたくさんいるな。敵が落とす弾がたくさん、自機と自機が撃つ弾が一つ……。

図2



というわけで、数えるのが面倒になるぐらいは多い……というか、本当は数えられない。なぜならば、ゲームの進行に従って増えたり減ったりするからなのだ。UFOは出てくるし、敵は弾をボロボロ射ってくる。当然の数はゲームの進行に従って減っていくのだ。そんなもん数えてられやしないよね。

インベーダーにしろ、ゼビウスやその他大勢のもっと新しいゲームにしろ、最近のゲームはみんな、画面上を不特定多数の物体が動き回る。最近はブロック崩し（昔はボールが1個、動くだけだった）でさえも、アルカノイドに代表されるように動くものが増えているのだ。

図3-1

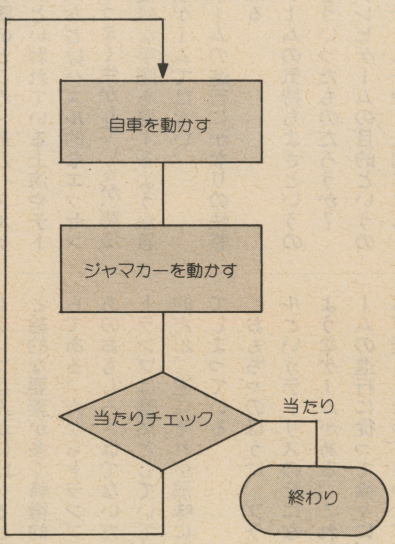
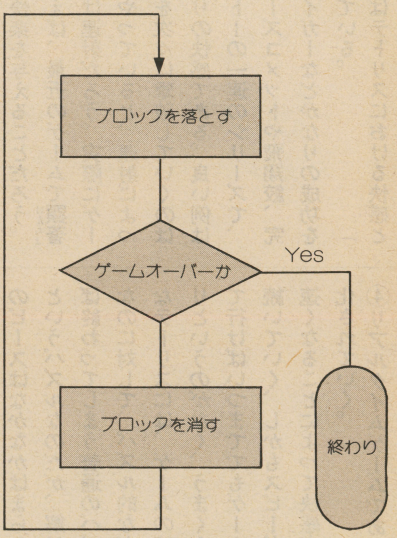


図3-2



不特定多数の物体、たとえばプレイヤーが数えられないようなものでも、ゲームを作ったプログラマーはしっかり数えないとゲームは作れないのだろうか? それとも最初から数が決まっていなくてもよいように作っているのだろうか? どちらが本当にしろ、これはゲームを作る側にとってはかなり大きな問題なのである。

図3-1に、僕の作ったレースゲームがどういった仕組みになっていたのかを示した。単純である。図3-2はテトリスはこういうふうに動いているのではナイカなーという想像。こっちも単純。

しかし、もしも物体の数が不特定の場合は、こういうふうにやるわけにはいかなくなる。なぜならば画面上に存在する物体の数が特定できないので、毎回行われる処理が異なってきてしまうのである。

結局、僕がレースゲームを作りながら感じていたことは、こういった1本道のプログラムじゃあインベーダーゲームみたいな複雑なのは作れないということだった。ようするに、当時はどうやってああいったゲームを動かすのか理解できなかっただけなんだけど。

単純でもテトリス

結局テトリスというのは、数あるゲームの中でもすこぶる付きの単純な構造なのだ、ということはわかってもらえただろうか? あまりに単純すぎて、ゲームメーカーが新入社員教育に作らせるのにさえも役にたたないだろうと思うぐらいだ（今まで書いてきたように、普通のゲームにある要素がかなり欠け落ちているから）。

でもどんなに簡単でも、テトリスはテトリスである。ゲーム自体はすごくおもしろいのだ（とくにゲーセン版は）。なのに同じ単純でも、僕のレーシングゲームはちっともおもしろくなかった。

そういうわけで、テトリスに学べることは〝ゲーム作りに初心者も上級者もない。複雑なゲームが必ずおもしろいわけではないし、単純なゲームだからといっておもしろくないわけではない〟という、ゲーム作りの原則なのだ。

こういった平等さというのは、僕を含めてゲーム作りに参加している人間には恐怖である（一生懸命作ったってダメなものはダメ）。逆にBEEPの読者のみんなは等しく（平等だからね）その恩恵を受けることができる。

つまり初心者だろうが、初めてパソコンにさわった人間だろうが、絵を描いてくれる友達がいなかろうが、自分が描けなかろうが、BGMが作れなかろうが、むちゃくちゃ長くて重厚なシナリオがなかろうが、企画やデザイナーといわれる人間がいなかろうが、おもしろいゲームは作れるのだ。

というわけで、ゲーム作りへのとっかかりというのは、みんなが考えているほどには難しくはないものなのだ。

テトリス ヒットの秘密

ここまでテトリスがブームになったからには、こういったコーナーをやっている以上、その分析をやらずには済ませられないだろう。

もちろん、評論というのはあくまでも評論で、どんなに細かく分析してあっても、評論家自身が同じようにおもしろいゲームが作れるわけではないのはご存じのとおり（悲しいところだ。だから、多少偉そうなことを言ってもあまり気にしないように。

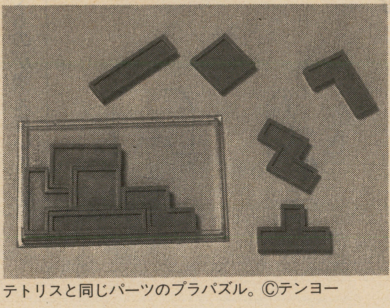
では、テトリスが広く受け入れられた理由について書き出していってみよう。

①普通のゲームである

普通のゲームの枠から飛び出した部分はない。たとえば、自分が操作できるものというのはブロック1個だけだ。これは多くのゲームにおいて、自分が操作できるのがたった1つの自機でしかないのと同じである。

逆に1度に多くの物を操作するゲームは、かえって受け入れられにくい。

その最も顕著な例は、セガのSDIやナムコのリブルラブルだろう。これらのゲームは初心者の取っ付きが悪くなってしまい、ゲームの内容とは無関係に敬遠されがちである（ただし操作が難しく熟達に時間がかかるということは、より奥が深いゲームだということでもある。余談だが、ナムコでマーブルマッドネスのデモをやったときに、1人で2人分のトラックボールを操作してゲームを終了してみせたそうである。こういうのは別の――マニアの領域である）。



テトリスと同じパーツのプラパズル。©テンヨー

ようするにテトリスというゲームについて考えれば、たいへん取っ付きがよいゲームなのである（しかも奥は深い）。

②パズルゲームではないが、パズルゲーム的である

テトリスはいわゆるパズルではない。ただしパズルに付きものの壮快感は得ることに成功している。

じつはゲーセンゲームに限らずパソコンゲームでも、パズルというのは一部のマニアにしか受け入れられないという現状がある。ルービックキューブを作ったルービック博士の話に「ルービックキューブの良さというのはその直接触って遊べる点にあり、パソコンゲームにしたらそれはなくなってしまう」というのがあったが、パズルにはそういった視覚以外の色々な要素が多くあって、テレビゲームには向かないものも多い。

実際のところ、最近パズルゲームといわれている上海やテトリスなどはパズル的なエッセンスをうまく生かしているが、解法に複雑な手順を要するような思考型ゲームではない。

③ゲームの進行にかなりの快感がある

ゲームの気持ちよさというのはどういったものだろうか？

テレビゲームの目的というのは、ゲームをやる人間になんらかの快楽を与えることだろう。たとえば、最近のゲームで顕著なのは連射だろう。実際にゲームをやっていると、連射によって敵を次々に撃破していくのはかなりの快感である。良い例はタイトーの一連のシリーズで、ハレーズコメットや飛翔鮫、究極タイガーなどかなりの成功を収めている。

ではテトリスにおける快感とはいったい何か？　これは人間のパターン認識と大きな関係があるようだ。一瞬にして形状を判断して該当する部分を発見する……。テレビゲームの教育的効果などというのは疑問だが、幼児にテトリスなんかをやらせると知能テストでとんでもない高得点を出しそうである。

じつは、上海もパターン認識のゲームだ。上海は積まれたパイのなかで、どれがゲームに関係するのかを判断するのと、同じパイを判断する2つのパターン認識がある。

なぜ上海が麻雀パイを使用しているかというと、麻雀パイはトランプなんかに比べるとずっと絵的な要素が多く特徴的だからである。だからトランプではあのおもしろさはでないだろう。トランプは整然としていて論理的だが、逆にそれが弱味になってしまっている。

おもちゃのほうに、プラパズルというテトリスの元になったようなゲームがある。これはゲームの進行に従って徐々にゲームが難しくなっていって、最後のピースはなかなかはまらない、というパズルなのだが、解ければ終わってしまう普通のパズルなのに対して、パズル的なだけなテトリスには、ゲームの終わりというのがなく、うまくやって行けばいつまでもゲームは続いていく、しかもスピードが速くなることによって快感も強化されていく。

④リアルタイムゲームである

コンピュータの特徴を生かした、まさにテレビゲームならではのゲームである。とくにゲーセン版のテトリスは、リアルタイムゲームであるということを強く意識していて小気味良い。

上海などは、ゲーセン化したために、何か時間に追われるようなセカセカしたゲームになってしまったが、本質的にリアルタイムなゲームのテトリスにはそんなことはなかった。

テトリスというのは、普通のシューティングゲームにつきもののパターンが存在しない、純粋に反射神経を競うリアルタイムゲームなのだ。

テトリスのようなゲームというのは、たとえ10年後にやってもおもしろいゲームだろう。

ブロック崩し、インベーダー、ゼビウスといったゲームは、今やるとつまらないものである。

つまり前者と後者では根本的に異なる資質をもっているのである。実際のヒットゲームというのは後者が多い。

そこで、前者のようなまれなゲームをまとめてインスタントクラッシックと呼ぼう。これはSFの用語で「登場したと同時に、自身が古典として成立つ、または古典と決定づけられる」ことである。なんとなくかっこいいと思うのだが。

今後もテトリスに刺激（影響じゃあないよ）されたりして、オリジナルで楽しいゲームがたくさん出てくれば嬉しいね。

P☆47



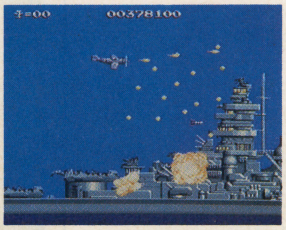
久々横スクロールの本格派！
あのP47サンダーボルトがPCに登場。
実在したナチス・ドイツの部隊を相手に
西部ヨーロッパを突き進め！
エイコム　5,200円

ナチスを震撼（しんかん）する名機、P47登場！

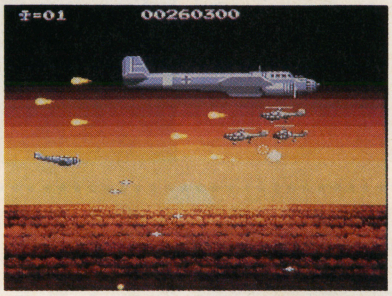
時は第2次世界大戦のまっただなか。ヨーロッパ侵略（しんりゃく）を着々と進めるナチス・ドイツに対抗して連合軍アメリカ合衆国は名機P47を送り出した。このゲームは、実在した戦闘部隊をモデルにした本格的な横スクロールのシューティングゲームだ。シミュレーションゲームにはこうした実名の兵器を登場させるものは多いけど、シューティングではきわめて珍しい。PCエンジンの鮮（あざ）やかなグラフィックで兵器もリアルに再現されている。戦中派のおじいちゃんは、ちょっと複雑な感情をもってしまうのでな？　と思ってしまうほどなのだ。

オーソドックスな操作性が新鮮（しんせん）だ！

ゲームとしては、まったくオーソドックスなタイプだ。横スクロールで派手（はで）なパワーアップもない。各面のボスキャラも特別スゴイ仕掛けはないんだけど、けっこうむずかしい。それがかえって新鮮に思えたりするから不思議（ふしぎ）だ。バランスがよく完成度も高いんだ。



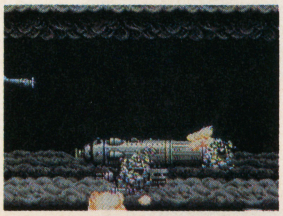
ステージ4では巨大戦艦が登場。戦艦自体がマップを構成してしまうのだ。もちろんボスキャラでもある。



夕焼けが美しい2面。背景が2重スクロールになっていて、グラフィックも楽しいぞ。

やられても残るパワーアップ！

さて、この手のゲームのキーポイントは、なんといってもパワーアップだ。P47のパワーアップには下の種類があるんだけど、MISSILE、BOMB、EXPL、TURRETについては、なんと自機がやられてもちゃんと残っているのだ。これはウレシイ限り。一度やられてしまったら、なしくずしでゲーム・オーバーなんてこともないってわけ。また、パワーアップ・アイテムは、いいタイミングで次の場面に適（てき）したものが出る。出してくれたものはほとんど取り続けていれば間違いないのだ。これまた親切な設計だよね。アイテムはヘリが出すぞ。


PC版のオリジナル・キャラ。5面のボスで装甲飛行船という設定だ。



敵によってアイテムを使い分ける。常識だよね。

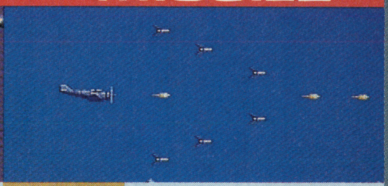
アイテム一覧表

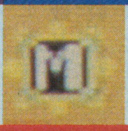
EXPLOSION




分裂弾。発射後、前方で弾が円状に分裂する。パワーアップはやはり3段階。分裂する数が4・6・8発とアップする。分裂前の弾はかなりの威力がある。

MISSILE




上下にミサイルを発射。3段階でパワーアップし4・6・8発と数が増える。他のアイテムを取ってもパワーはダウンせず、ふたたびMISSILEを取ると1ランクアップした状態になる。

SPEED


スピードアップのアイテム。10段階で速くなるが、あまり取りすぎるとかえって苦しい。そこそこに。スピードについては自機がやられると、また0に戻ってしまう。

CONTINUE


コンティニューの回数が1回増える。つまり1UP3つ分というわけだね。後半の各面で、だいたい1個ずつ隠されているようだ。まあがんばって見つけてくれよな。

1UP


残機が1機増える。コンティニューに比べて、はるかに多く出る。もちろん1面にも。後半戦にそなえて、前半戦からなるべくたくさん稼いでおくようにしよう。

TURRET




レバーを入れた方向に2発の弾を発射する。レバーがそのままなら右下を攻撃。地上部隊に対抗できる。パワーアップは3段階で2・3・4と連射が可能になる。

BOMB




爆弾を落とせる。進みながら落とせば後方を攻撃、後退しながら落とせば前方を攻撃できる。パワーアップは3段階で2・3・4連射が可能になる。地上部隊に対して効果大。

STAGE 1

北フランス平原



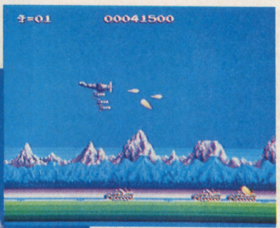
敵機の攻撃は単調。操作を覚えながらのんびりと快晴の田園風景でも眺めてくれ。ボスキャラまではけっこうすんなりいくと思うけど、ちょっと注意したいのは38インチ高射砲。強力でしかも速い弾を放つ。低空飛行して破壊しよう。

抜けるような青空 P47が発進する！

いよいよサンダーボルト発進。最初のステージは北フランスの平原。地上部隊、航空部隊、どちらも相手にしなければならないが、



38インチ砲は、低空飛行に対しては、ほとんど攻撃してこない。砲身の根元を狙えるぐらいに降下して集中攻撃してやろう。



この面は、とくに地上部隊が多い。それほど攻撃はきびしくないけどＢＯＭＢを使おう。



航空部隊、それも一撃で破壊できるザコキャラには、ミサイルが有効だ。

シュペーゼン ボス



中型爆撃機シュペーゼンがこの面のボス。後方からゆっくりと登場する。前方に移動したら後ろに回り込み尾翼の中央を連射。この位置は高速弾もぎりぎり当たらない。降下したら今度は上空に回ってＢＯＭＢで攻撃しよう。これで完ぺきに撃破できるはずだ。こいつは先のステージでも中ボスとして登場するぞ。

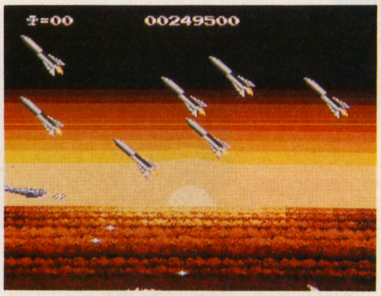
STAGE 2

夕焼けの成層圏

夕焼け空をバックに、本格的戦闘スタート！

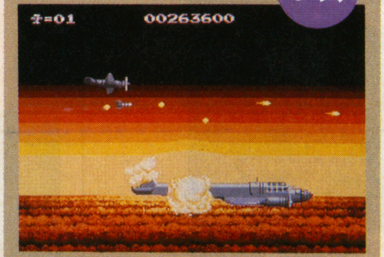
2面は雲の上での戦い。すなわち航空部隊だけが相手なのだ。また、障害物に当たって自爆するってこともないんだけど、1面に比べてどの部隊もスピードがあったり、耐久力があったりするからむずかしい。また、弾を発射するキャラも多いんだけど、これが背景と同系色。つい見逃してしまうんだよね。て、ことで1面に比べるとかなりの根性が必要になる。中盤で大陸弾道弾Ｖ2号ミサイルの連射に遭遇するが、こいつは見かけだおし。ＴＵＲＲＥＴを取ってじっとしていれば、やられることはない。それよりも注意したいのは中型爆撃機リヒル88。耐久力が高いうえに、弾数も多い。ＥＸＰＬを取って、破裂する前の弾をぶち当てれば楽勝なんだけど、そのほかのアイテムでは苦戦するだろうね。まともに相手をしない戦法もいいかもしれない。





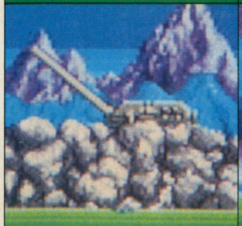
これが大陸弾道弾だ！ といっても見かけだおしで、めったに当たることはない。ヘタに動くな。

カイゼル ボス



大型爆撃機カイゼルが2面のボスキャラだ。こいつにはＢＯＭＢ以外の攻撃ではちょっと苦しい。まず、攻撃ヘリを倒してＢＯＭＢを手に入れよう。カイゼルは、上下に移動する。降下したときを狙ってＢＯＭＢを落とし、上昇したら右下に移動して弾を避ける。また下降したらＢＯＭＢ。この繰り返しでＯＫ。

ドイツ軍機一覧

38インチ砲	指揮戦車	キングタイガー	メーゲルワーゲン	ヴィルベルヴィント
				
固定砲台で高速弾を撃つ。低空飛行で破壊しよう。	攻撃はしない。破壊しないと、他の部隊の攻撃がきびしくなる。	装甲戦車。耐久力はかなりのレベルだが対空攻撃能力は低い。	後方から出現。やはり扇状に3発の弾を放つ対空戦車。	扇状に3発の弾を放つ。ほとんどの地上面で出現する。

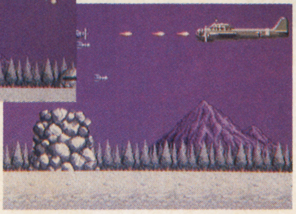
STAGE 3 アルデンヌ雪原



敵機の数が倍増 そろそろ本格的

真っ白な雪原に真っ青な空のコントラストが美しいベルギーのアルデンヌ雪原。しかし、背景に見とれる暇はない。実際の戦史でもこの地はナチス軍が電撃作戦を決行したことで有名なのだ。ここにきて敵機の数、特に航空部隊の数が異常に増える。最初の難関がステージ2に登場した中型爆撃機リヒル88。やはり、EXPLをもっていないと苦しい。さらに進むと今度は小型爆撃機スツーカーの大編隊と遭遇する。こいつに対しては中途半端な高度は禁物。MISSILEなら上空で全滅を目指してがんばる。そうでないなら低空で弾を避ける。どちらかを選択するようにしよう。次に待ちかまえるのはチョッパー。高速弾を発するヘリだ。真正面からの攻撃は禁物。ちょっと高度をずらし、高速弾を避けるのがポイントだ。

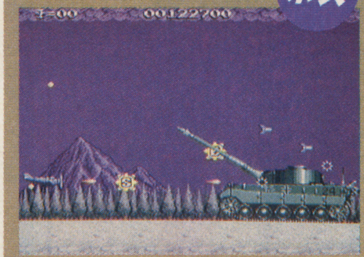




中型爆撃機が前方から迫る。早めに撃破してしまおう。

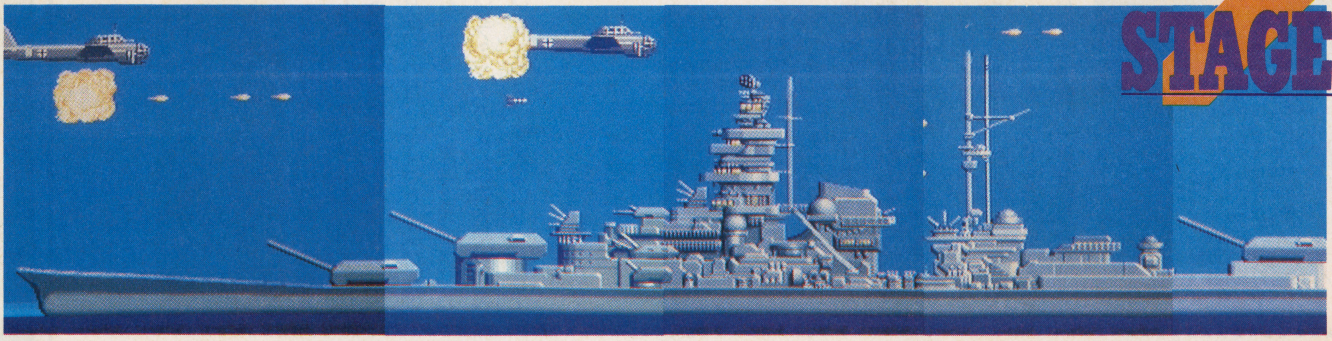
あまり地上物に気をとられないこと。メッサーシュミットの弾に当たりやすくなってしまう。攻撃するなら上空へ。

重戦車E-101 ボス



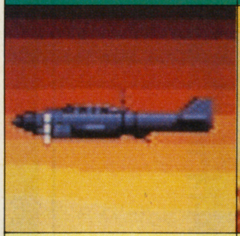
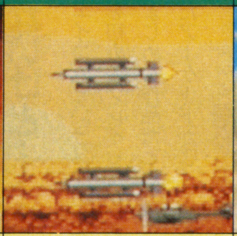
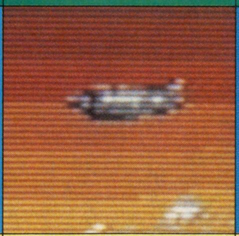
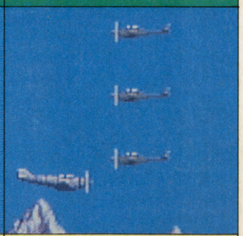
どうして戦艦とタメはるほどデカイ戦車がいきなり出現するのか疑問だけど、まあゲームのバランスからすればこれくらい派手なほうが楽しい。ということで超重戦車の登場だ。攻略法としてはシュペーゼンと同じ。高速弾の軌道のちょっと上が安全地帯。この位置で避けながら通常弾を連射すればいいのだ。

STAGE 4 巨大戦艦ビスマルク



マップがそのままボスキャラなのだ

連合軍を震え上がらせたナチス・ドイツの誇る巨大戦艦、それがビスマルクだ。ちょうど日本海軍の戦艦大和のようなものだ。これだけで1つのマップを構成してしまうわけだから、大したもんだぜ。スクロールもちょっと変わっていて、まず通常どおり左から右へ移動したあと、今度は逆に移動する。そのあいだにビスマルクの4段からなる司令塔を破壊すればクリアってわけ。ザコキャラ、また中ボスとしてシュペーゼンも登場するけど、なんといってもこの面の主役は、艦上にずらり並んだ砲台。地上部隊のようなものだけど、その数は今までのどの面よりもすさまじい。弱点はもちろん中央の司令塔なんだけど、これは最後に残して、まず砲台をかたっぱしから破壊することが先決。そうしておかないと、最後に思わぬ所から弾を食らってしまうことになる。ビスマルクの上空をひととおり通過する間に砲台をすべて破壊したら、いよいよ司令塔の破壊に取りかかる。しかし、やはりと言うかなんと言うか、ひとすじなわではいかない。耐久力も高いし、攻撃もきつい。基本的にはシュペーゼンの攻略と同じように安全地帯を見つけること。だけど砲台が4つもあるだけに逃げ場が少ない。確実な場所を見つけるのは難しいかもね。

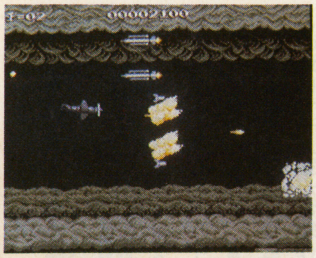
リヒル88	シュメッターリンク	チョッパー	コメート	スツーカー	メッサーシュミット
					
中型爆撃機。耐久力が高く中ボス的な存在。3発ずつ弾を出す。	対空ミサイル。前方から5発ずつ平行に飛来してくる。	高速弾を撃つ。耐久力も高く、かなりの難敵だ。	戦闘ジェット。上空から降下し高速で体当たりしてくる。	急降下爆撃機。上空から弾を落としてくるやっかいな部隊だ。	ナチスの主力戦闘機。高速弾を撃ってくるものもある。

STAGE 5

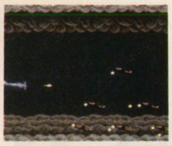
夜の雲海

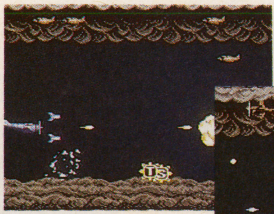
鉛色の雲海。闇のなかの大空中戦だ

一転してステージ5は空中戦。それも夜、雲の中という悪コンディションのなかの戦いになる。登場するキャラクターはこれまでのものとほとんど変わりはないのだが、どれもパワーアップしていたり大編隊で出現するから苦戦は免れない。特に後半の敵機の密度は驚き！　高速で直進するコメート、弾を連発するスツーカなど、ほとんど息つく暇もない。耐久力の低い部隊中心だからミサイルで対抗すると有利だ。

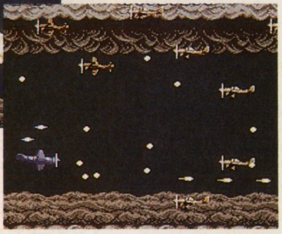


いかにも不気味なグラフィック！　上下ともに雲。敵機は、どこから現れるかわからないのだ。



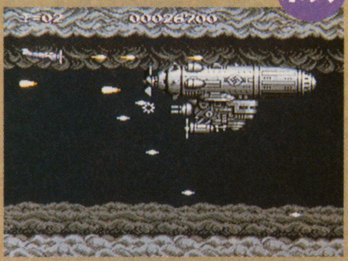


今までに比べて、ダンゼン弾数が多い。ミサイルで早めに攻撃しておきたい。



メッサーシュミットの編隊。上昇して全滅を狙うか、それとも、おもいっきり下降して弾を避けていくか？

ハンデンベルグ　ボス



完全オリジナル・キャラクター、巨大な装甲飛行船がこの面のボスキャラだ。雲の中から堂々の登場だ。異常な数の通常弾を放ち、しかも高速弾を撃つ間隔も短い。基本的な作戦としては、とにかく高速弾の当たらない場所を見つけること。通常弾は臨機応変に避ける。もちろんこちらの攻撃も忘れずに。

全8面。激戦はまだまだ続く！

今回は5面までの攻略法を紹介したが、このゲームは全8面。この後もさらにウルトラ激しい戦闘が続くのだ。ちょっと、次の6面を紹介すると、部隊は北アフリカ。ピラミッドの並ぶ砂漠地帯。このピラミッドが障害物になって地上物に手を焼いたりする。もちろん敵機の攻撃はきびしい……てな感じだね。この面あたりからポツポツとコンティニューが出る。これを逃さず取って地道に技を磨いていこう。オーソドックスなゲームだけに根気が一番重要なのだ。



ピラミッド、スフィンクスもある北アフリカが6面の舞台。太陽の光がまぶしい砂漠地帯だ。



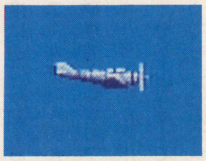
ぼちぼちコンティニューを取れるようになる。1粒で3度オイシイ！（3機分だもんね）

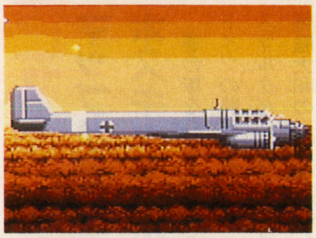
グラフィックに注目してくれ！



よ～く観察してみると、マップ上の建物なんかもリアル！　これは教会かなぁ？

最初にもちょっと書いたけど、ナチス・ドイツのキャラクターたちは小さいものでもかなりリアルに描かれている。このグラフィックがこのゲームの目立たないけど魅力でもある。たまにはポーズ・ボタンを押して観察してみよう。兵器図鑑とかを見てみるとその精巧さが理解できると思うよ。また背景の2重スクロールも注目してほしいポイントだ。

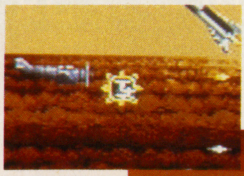




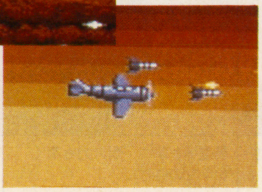
中型爆撃機のグラフィックが、とくに気に入った。メタルっぽくて感じが出てる。

総括、派手さはないけど……

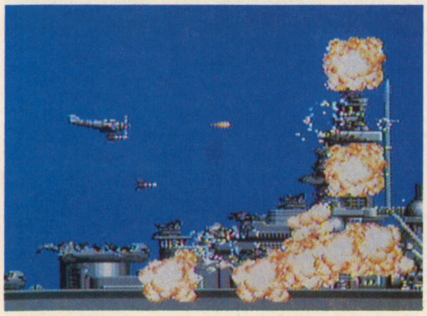
エイコムというメーカーのゲームを初めてプレイしたが、なかなかまじめな作品だと思う。元になったアーケードがよくできていることもあるけど、ツボはしっかり押さえている。今後も期待できそうだぜ。（文・構成／Kちゃん、ゲームデータ／Dr・KILL）



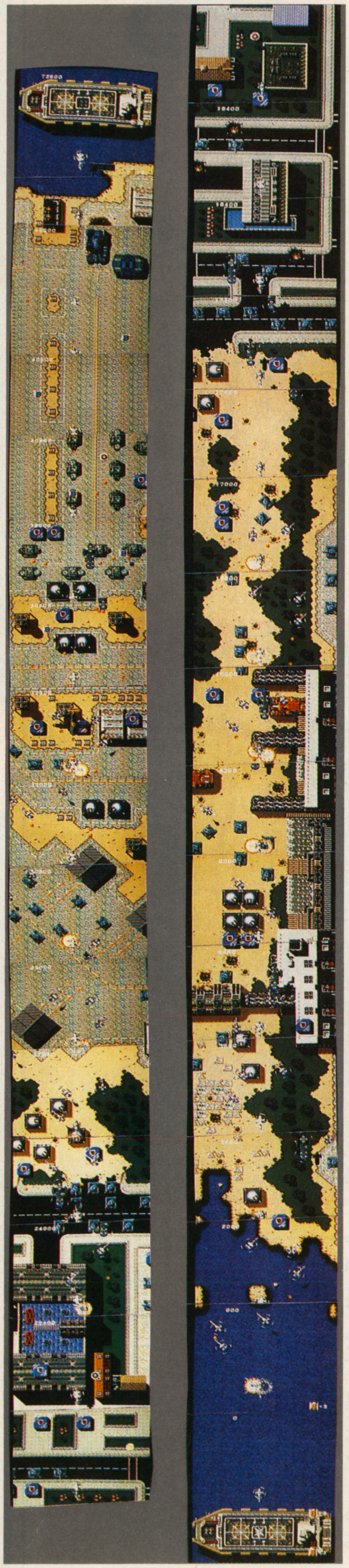
われらがP47サンダーボルト。横から見てもなかなかスマート。小さいけどよく描けてる。



こちらは旋回中のP47。横から見たものより、さらにリアルになっている。



STAGE6



究極タイガー

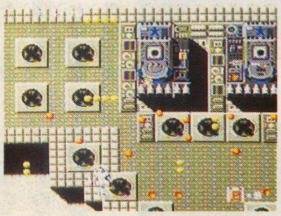


**異例の2号連続特集だ！
今回は6面以降、ボスの攻略法を中心に
究極テクニックを伝授。
エンディングまで突っ走ろうぜ！**

タイトー　5,500円

6面以降の激戦はこうして乗り切れ

さて、いよいよ発売になったタイトーの参入第1作「究極タイガー」。キミはどこまで進んだかな。すでにゲーセンでかなりの金額をこのゲームに投資した人は別として、もしキミが普通のプレイヤーのレベルなら5面くらいでジタバタあえいでいるのではないだろうか。パワーアップの効力だけでひたすら撃ち続ける作戦が通用するのもせいぜい5面までのこと。今回はそうした状況を予測して6面以降の攻略法を徹底的に解説していこうと思う。

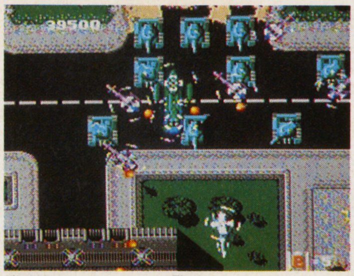


がまんを重ねて各面の最後まで行っても、ボスにあっさりやられてしまう、というのはよくある話。他の敵キャラにももちろん攻略ポイントがあるわけだけど、ボスキャラについては特にセオリーをマスターしておくと有利。そこで今回はボスキャラ攻略を重点的に伝授しようと思う。BOMBを落とすタイミング、敵弾の動きと回避方法など、確実に掌握しておこう。最終面まではこれでOKだな。

STAGE6

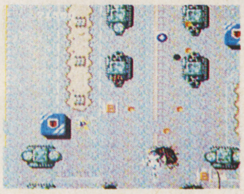
攻撃ヘリは3機で編隊を組んで出現し、このうち2機は弾を撃ってくる。さらに第1の編隊の後方からはすぐに次の編隊が現れるから確実に1機ずつ撃墜するようにしよう。基本的には左右にすばやく移動して攻撃することだが、あまり画面の端まできてしまうと流れ弾の餌食になる。中央近くでマメに方向転換するようにしよう。

中盤では重戦車に要注意。重戦車は2発撃ち込まなければ破壊できないが、1発でも弾を当てれば攻撃しなくなる。とりあえず1発だけでも当てておこう。無理に2発当てて破壊する必要はないぞ。



弾を撃たないでいたらご覧のとおり。よくもまあ、こんなに出現するなぁ。

さて、この6面の特徴はとにかく弾を撃ってくるキャラが多いこと。特に戦闘ヘリと戦車が数でおしてくる。逆に中ボスは輸送ヘリが中心でそれほど恐い存在ではない。だから、パワーアップはなるべく広い範囲に攻撃できるものがいい。グリーンのように集中攻撃のためのパーツではとても太刀打ちできないのだ。てことでブルーが一番お得だと思う。ブルーのパーツは扇状に弾が広がり、出現した敵キャラを広い範囲で、しかも早めに撃ち落とすことが可能だ。レッドやイエローでも悪くはないけど、いまいち。ボスの対決まではブルーで通したほうが楽。



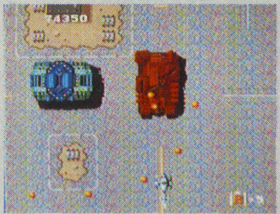
重戦車は1発だけ当てておけばOK。弾を撃たなくなる。

ボス

2種類の戦車は耐久力バツグン！とにかく先手必勝

ステージ6のボスキャラは、縦に移動する戦車と横に移動する戦車。2台の戦車がまったく違った動きをして、しかも弾を発射するタイミングと角度もずれている。

この2台のうち最初に画面に現れるのは縦移動の戦車。まず、こいつにBOMBを落としてから、すかさず近寄って連射。これでかなりのダメージを与えられるはず。先手必勝がキーポイントだ。

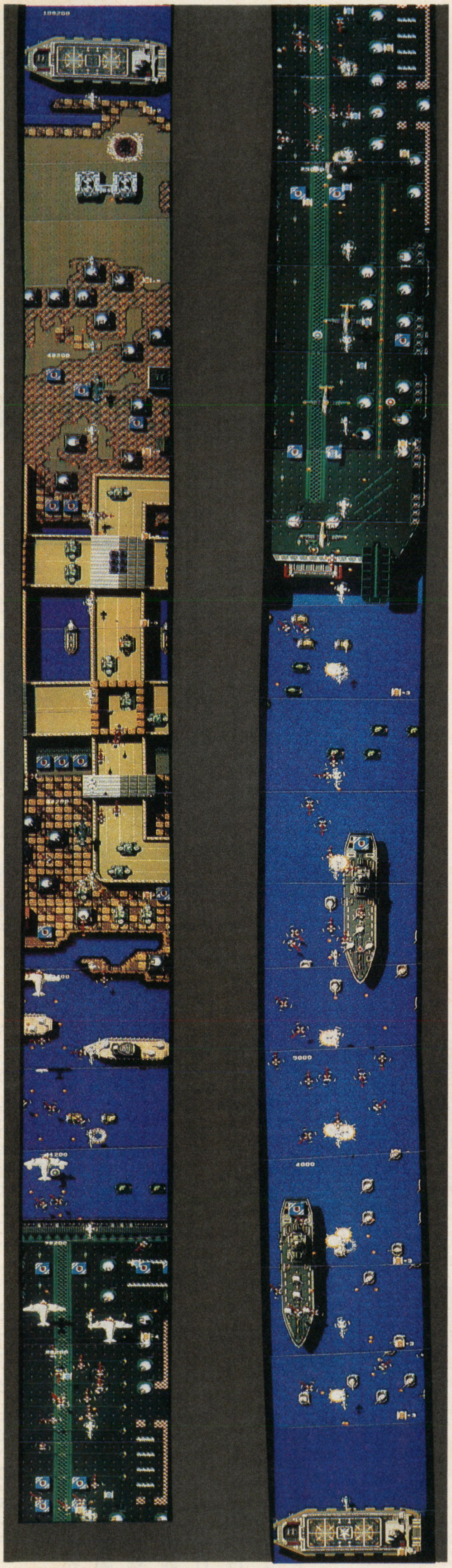


まず、縦に移動する戦車に狙いを定めて集中攻撃。BOMBを使うなら、なるべく近くに引き寄せて。



いつも逃げ場だけは確保しておくこと。端のほうにつまってしまうとほとんどアウト。中央近くを動くこと。

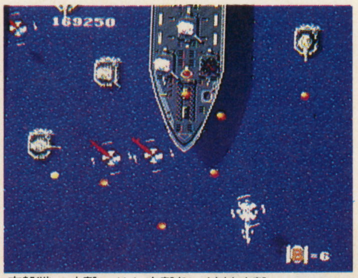
STAGE7



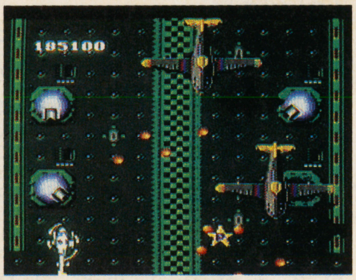
STAGE7

7面は突撃艇（とつげきてい）の攻撃で始まる。続いて攻撃ヘリが3機で編隊を組んで攻撃してくる。今度は3機とも弾を撃ってくるのでやっかいだ。

この面の最大のポイントはその直後。爆撃機の連続攻撃だ。2機1組で現れ、異常な数の弾を放つ。しかも耐久力が輸送ヘリとは問題にならないほど高く、全機を破壊するのはほとんど無理。すなおにあきらめて通過するのを待ったほうがいいかもしれない。この爆撃機に対抗するならイエローかグリーンが有利。とくにイエローは後方にも攻撃できるからね。グリーンも威力があるからいいんだけど、その後のことを考えるとあんまりおすすめできまへんな。もちろん、爆撃機攻略をあきらめるならパーツはブルーかレッドがいい。



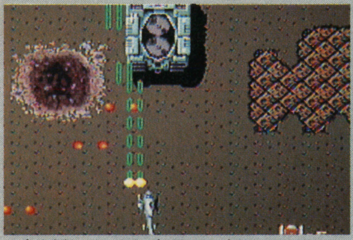
序盤戦。攻撃ヘリと突撃艇の連続攻撃。機数が多いだけに苦しい。



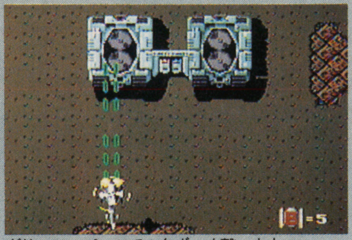
中盤のヤマ場。中ボスの爆撃機が続々と出現。全機を破壊するのは難しい。

ボス
ジョイント部を破壊しないように1台ずつ攻撃しよう

この面のボスも2台だが、中央をジョイントで結ばれている。これを破壊してしまうと2台の戦車は別々に動き始めてしまうのだ。できることならつながったままで戦いたいよね。だから、ジョイント部分に弾を当てないようにして攻撃しよう。と、すると当然パーツはまっすぐ弾を発射するグリーンかイエロー。この後8面に進んだときを考えればイエローあたりが無難かな。8の字を描くように動くと敵の弾に当たりにくいぞ。でも、くれぐれも中央のジョイント部分には連射しないこと。



1台を倒してしまえば、あとは楽勝だ。ミスをしないように慎重に！



グリーン・パーツで1台ずつ攻撃。中央のジョイント部分は破壊しないこと。

中ボス対策① 輸送ヘリ

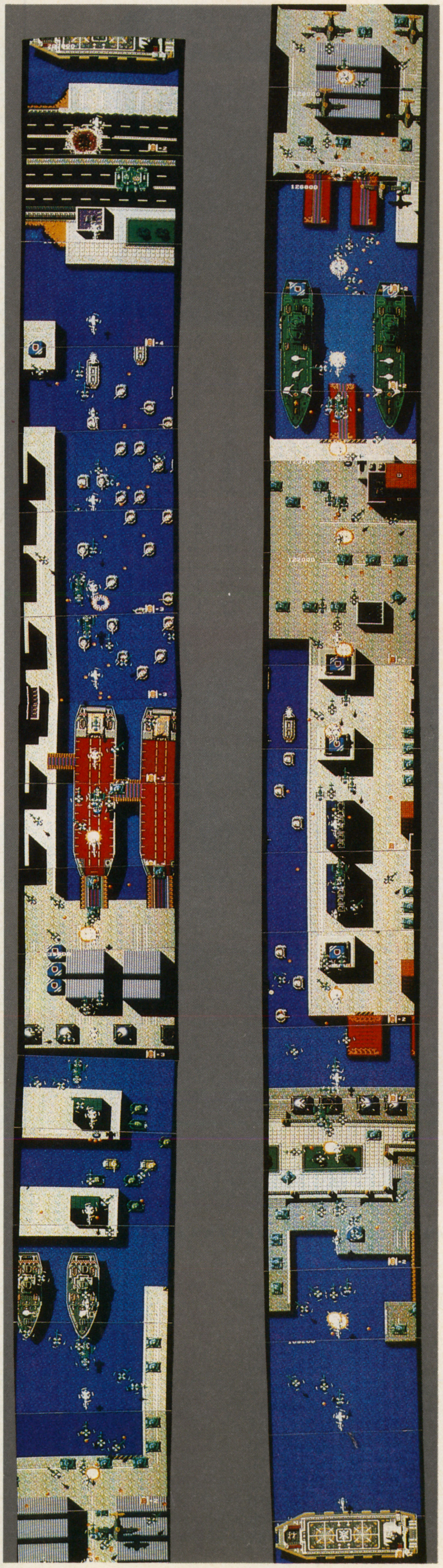
中ボスのなかでもっとも倒しやすい。パワーアップには、もってこいのキャラだ。耐久力が低く、撃ってくる弾も多くない。真下にもぐり込んでしばらく連射すればOK。確実に破壊してアイテムをいただこう。



赤くなったら効いている証拠。弾も撃ってこなくなるから安心だ。

パワーアップしてなくても十分対抗できる。ちょっと連射してやれば撃破できる。

STAGE8

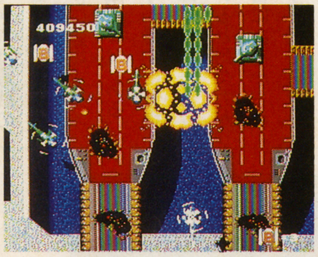


STAGE8

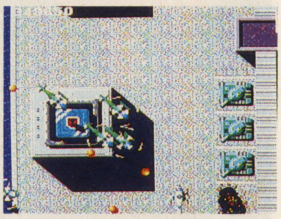
終始、攻撃ヘリと戦車の攻撃に悩まされるのがステージ8だ。攻撃ヘリは、やはり3機で編隊を組み、そのうち2機が弾を放つ。しかし、単純に体当たりしてくるのではなく、途中でホバリングして、なかなか近くによってこない。その間に次の編隊がすぐ現れるから画面上には6機、9機とたまってしまうのだ。さらに戦車は縦に並んで出現するものが多い。最前列の1台を破壊しても後方に2台、3台とひかえているのだ。ということで、この8面は画面に出現する敵機が異常に多くなりがちなのだ。どの面でも敵はなるべく早いうちに破壊するのが鉄則だけど、特にここではそれを徹底させないと痛い目にあうぞ。

また中盤に爆撃機が登場するが、こいつは撃墜しないかぎり画面上から消えてくれない。こいつが、またやっかいだ。断続的に集中弾を撃ってくるから、左右に大きく移動しながら攻撃するしかない。

BOMBを使えば、かなり楽に倒せるようになると思うが、この面のボスはほとんどBOMBに頼るしかないからむだには使えないし……けっこう迷うところじゃないかな。



いくらパワーアップしていても、この局面をグリーン・パーツで乗り切るのは難しい。他のパーツを取りたい。

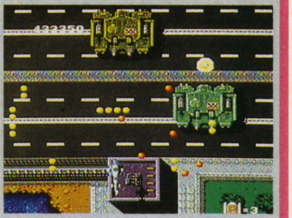


1度撃ち逃がすと、すぐに画面上に敵がたまってしまう！

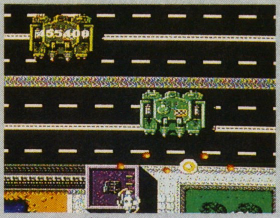
ボス

計4つの砲口がタイガーを狙う！ BOMBを連発せよ

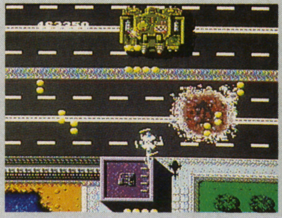
大詰めを迎えてボスの威力はますますスゴイ。やはり戦車2台なのだが、それぞれに砲口が2つずつある。つまり4ヵ所から発射される弾を避けながら戦わなければならないというわけだ。これはちょっと人間ワザではない。まさに究極のテクニックを要求されるというわけだ。もしキミが普通の人ならいままでどおりの戦い方ではクリアできないと思う。基本的にはBOMBに頼ることだ。とにかく1台を破壊するまでは、これっきゃない。ただ注意してほしいのはBOMBを落とした後、いつまでも接近していないこと。そろそろ効力が切れるなと思ったら、すぐに退避するように。1台を破壊できれば、あとは勝ったも同然。



まず手前の戦車から攻撃したほうがいい。BOMBも当たりやすいしね。後方の戦車は後まわし。



スキを見て接近したところでBOMBを落として連射。戦車を追いかけるような動きは禁物だ。



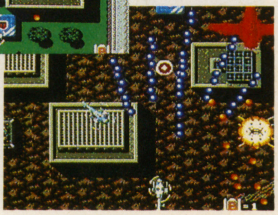
ハイ、一丁あがり。後方の戦車だけならBOMBなしでも楽勝。ただし油断はしないように。

中ボス対策② 爆撃機

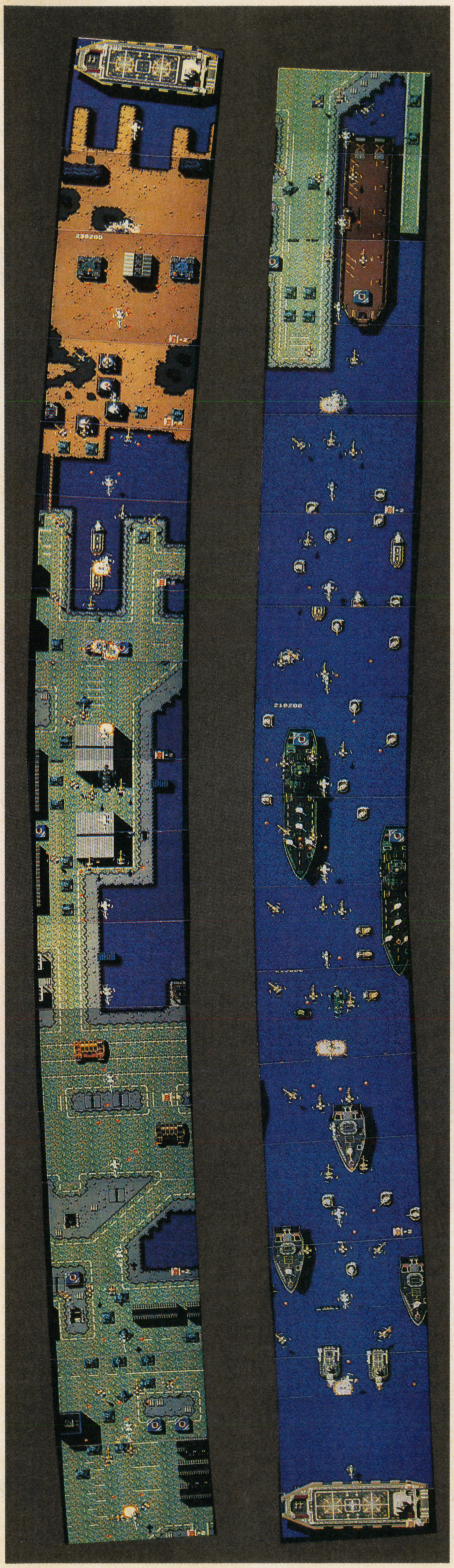
中ボスのなかで一番の難敵がこいつだ。前方、または後方から近づいてくるものと止まっているものがある。どちらも真下は安全地帯で、ほとんど弾に当たることもないが、これに攻撃ヘリなどのザコキャラの攻撃が加わると、そうとはいえなくなる。耐久力が高いのでかなりの弾数を当てないと破壊できないから、全機を破壊しようとは考えないほうがいい。



画面下から現れるタイプ。弾がとぎれたところで下に回りこもう。



画面上から現れるタイプ。ブルー・パーツを使えば敵の弾のとどかないで攻撃できる。



STAGE9

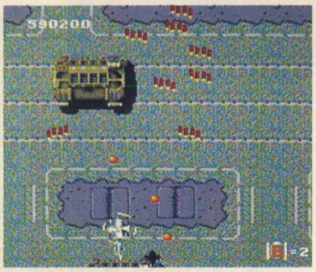
序盤は攻撃ヘリと突撃艇の大編隊。ほんとに序盤？



この面がクリアできれば最終の10面。まあ当然攻撃は熾烈を極めるわけだ。まず最初に登場するのがホバークラフト、中ボスである。これまでは輸送ヘリが最初に登場する中ボスだったはず。同じような感じで対抗していると耐久力が全然違うから痛い目にあうからね。攻撃ヘリは、やはり3機で編隊を組んで向かってくる。そして、その3機がいずれも弾を撃ってくるし、8面同様大きくホバリングするから注意しよう。また、中盤にさしかかると、今までボスキャラとして登場した重戦車が出現するがこいつは相手にしないほうがいい。倒したところでパワーアップのアイテムを出してくれるわけでもないしね。逃げるが勝ちってわけ。

さて、今回はこれでおしまい。10面は自分の力でクリアしてくれ。

（文、構成／Kちゃん）

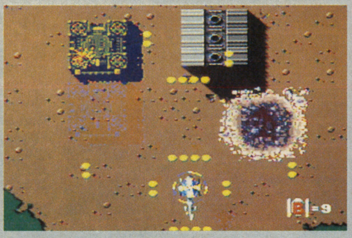


中盤で現れる重戦車。ボスキャラなみの耐久力だ。相手にするな！

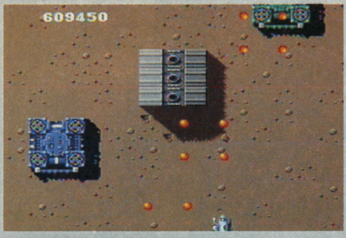
ボス

接近したときに思い切って連射！コツをつかめば楽勝

やはり重戦車2台のボス。しかし、こいつらの動きにはかなりクセがあるので8面なんかのボスに比べるとかえって戦いやすいと思う。2台とも中央の正方形の建物を左回りに移動していくんだけど一番手前に来たとき（つまり、正方形の下の辺）は弾を撃ってこないのだ。だから、このときに思い切って接近し連射してやればいい。もちろん、もう1台は弾を撃ってくるから、そちらには注意しておかないとマズイけどね。タイミングさえつかめばBOMBを使わなくても楽勝なのだ。



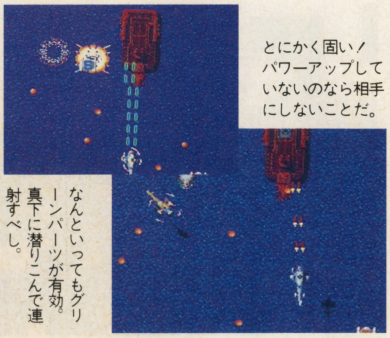
1台かたずけば、あとはラク。同じように接近したところを連射しよう。



まず左の戦車が狙い目。ここまで近づけば弾を撃ってこない。接近して連射！

中ボス対策③ ホバークラフト

9面の最初にも登場する中ボス。撃ってくる弾の数はそれほど多くないから恐い相手ではないが、耐久力は強い。接近するスピードもけっこう速いからパワーアップしていないと破壊するのはむずかしいかも。



とにかく固い！パワーアップしていないのなら相手にしないことだ。

なんといってもグリーンパーツが有効。真下に潜りこんで連射すべし。

ファンタシースターII
還らざる時の終りに



ビッグスケール・SF・ロールプレイング ついに第一部完結!! しかし、ドラマは意外な新展開を明らかにする。
衝撃のレポート第3弾!!
セガ　発売中　8,800円

オプタノの町にて

巨大コンピュータ、マザーブレインによって管理された世界、アルゴル太陽系。惑星モタビア州政府のエージェントである青年ユーシスは、ある日、1つの指令を受けた。現在、モタビアにはびこっているバイオモンスター。その出現の謎を解くためにバイオシステムのシステムレコーダーを回収せよ。

冒険の旅に出たユーシスは、いくつもの悲劇を目のあたりにすることになった。そして、彼はバイオシステムの北にある、ここオプタノの町へ来ていた。

「バイオシステムは、マザーブレインがコントロールしてるんだ。まちがいなんか、起こりっこない」

「バイオシステムがモンスターを作っちゃった？　そんなのうそに決まってるさ」

「バイオシステムは雨が少ないところでもよく育つ植物を作ってきたんですよ」

この町はバイオシステムに近いだけあって、関心を持つ人が多いようだ。ユーシスはここでたくさんの話を聞くことができた。だが、みな自分の考えを勝手に口にするだけで、役に立つ情報はあまり得られなかった……。しかし……。

「……バイオシステムの地下に何か最も大切なものがある、という話を聞いたことがあるぞ……」

それだ、ユーシスは思った。これこそ目的のものにちがいない！



バイオシステムに一番近い町オプタノでは、システムについてのウワサが飛びかっている。

白衣の天使アンヌ登場

ユーシスたちは自宅にもどり、バイオシステムへ向かう準備をしていた。そのとき、1人の女性がたずねてきた。

「失礼します、ユーシスさんですね。はじめまして、私の名前はアンヌ・サガ。学校を卒業したての医者です。ユーシスさんがバイオモンスターの謎を追っていると聞いて、おじゃましました。ぜひ、仲間に加えてください。戦うのは苦手ですが、戦いで傷ついた人をいやすことならできます」

……ユーシスより、2歳ほどは年長であろうか。たしかに腕のいい医者が仲間になってくれれば、これほど心強いことはない。しかし、ユーシスはためらった。見るからに戦いには不慣れ、といった彼女をこんな危険な旅に連れていってもよいのだろうか？

「ユーシスさん。大丈夫(だいじょうぶ)、自分の身ぐらい守れます。私もぜひ連れていってください！」



さすがアンヌは、お医者さんだけあって治療や解毒はお手のもの。ウルトラ警備隊のアンヌ隊員とは関係ないらしい。

アバンチーノ先生の音楽のお時間



先生のお宅

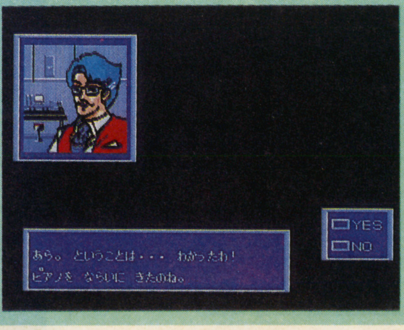


あ～ら。いらっしゃい。私がモタビア最大にして最強の音楽家、アバンチーノよ。

私、自慢じゃないけどファンが多いのよ。モタビアンや遠くはデゾリアンまで私のミュージックを聴きにくるわ。でもモタビアンは楽符を食べちゃうから困っちゃうわね。

私のレッスンを受けた人は、誰でもピアノが上手に弾けるようになっちゃうのよ。あなたもいらっしゃいな。ハンサムな坊やはとくにお安くしておくわよ。

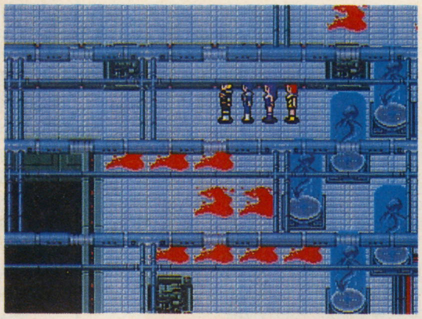
あと私のミュージックが聞きたくなったらいつでもいらしてネ。(ゲーム中の好きなBGMが聞ける。恐れずに訪ねてみよう)

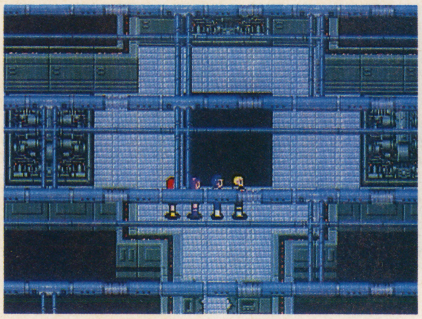


突入!バイオシステム

私はアンヌ・サガ。医者を職業とする私は、最近のバイオモンスターにより起こされた数々の悲劇を目にしてきました。ケガ人を治すのが医者であるのと同じように、ケガ人を減らすのも医者の務めです。私はユーシスという青年とともに、このバイオシステムへやってきました。システムレコーダーを回収し、モンスター発生の謎を解くためです。

厚いとびらをダイナマイトで壊して、私たちはシステムの中に入りました。ここはかつて、新生物を作りだしていた所です。建物の中にはたくさんの培養カプセルが並んでいます。しかし、有益な植物を生み出すはずのそのカプセル


不気味のきわめつけ。林立するカプセルの中には胎児のような怪物が浮かんでいる。床にはあやしげに光る毒性の液体が!


システム最上階の中央にある大穴! ここがこのラウンドのポイント。ここから落ちると今まで行けなかった地下へ行けるんだ。

の中にいるのは、異形のモンスターたちなのです! 驚いている私たちにモンスターが襲いかかってきました。やはり、ここがモンスターの発生源なのです。ユーシスさんたちが武器を手にとって、立ち向かっていきます。戦い終わって全身キズだらけのみなさんをテクニックで瞬時に回復。これなら私でも手助けができます。

私たちは最上階の3階にやってきました。でも、1階からここまでの間にレコーダーらしきものはありません。私たちの前には大きな暗い吹き抜けが広がっているだけです。

「ここだ、ここから降りるんだ!」

ユーシスさんが叫びます。なんと、レコーダーは地下室にあるというのです。私たちはそこから下に降りました。そして、システムレコーダーを見つけたのです。

バイオハザードの真相?

ぶじ、バイオシステムからシステムレコーダーを回収したユーシスたちは、それをパセオに持ち帰り、セントラルタワーのライブラリで解析してもらうことにした。

〝マザーブレインの庇護のもとで、われわれはなんとひよわで怠惰になってしまったことだろう……〟

総督の言葉の脳裏をよぎる。

「解析が終了しました」

ユーシスはライブラリ司書の声にわれにかえった。司書はユーシスの求めに応じ、解析結果を話し始めた。それはじつに驚くべき事実であった。

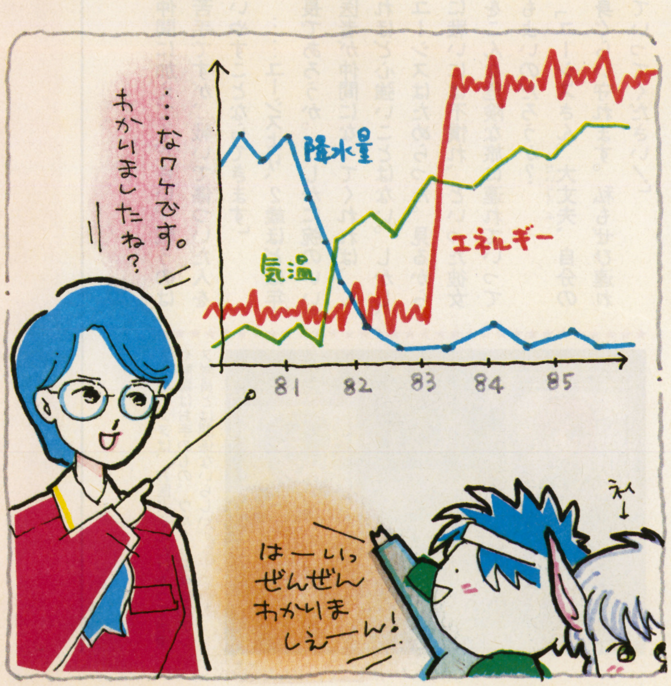
「バイオシステムの事故の原因はあまりにたくさんのエネルギーがシステムに送りこまれたためだということです。その結果、生物は急激な進化をおこしました」

……そして、バイオハザードが出現したのか。一同も意外な事実に驚いている。さらに……。

「また、新しい事実が発見されました。ここ2年間の異常気象、その始まりの時期がシステムの事故とほぼ同時期なのです。つまり、アメダスのエネルギーがなにらかの原因でバイオシステムに流れこんだと考えられます。バイオハザードは何者かがひそかに仕組んだことなのではないでしょうか。ともかく、どうしてアメダスからエネルギーが流れたのかを調べてみてください」



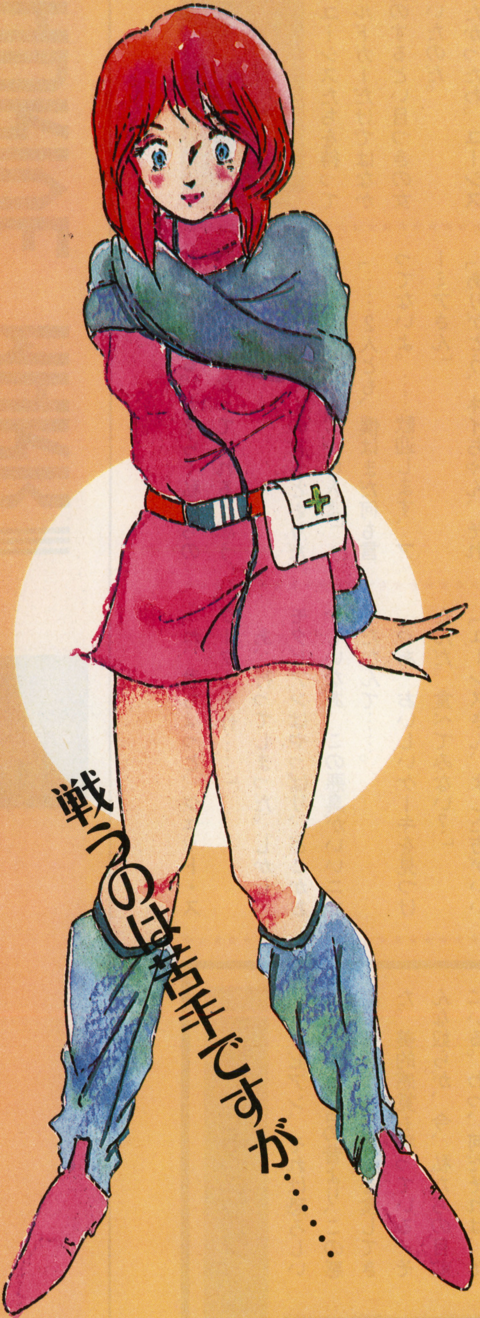
ごくろうさんと総督さん。キビシイ任務の後オヤジの顔を見るのはいただけない。早く、ライブラリのお姉さんに会いに行きたいよぉ。





折れ線グラフを指しながら説明してくれるライブラリのお姉さん。なるほど! アメダスがあやしいんだな。

アンヌ



モタビアの一般家庭に育ち、医大を卒業。今年めでたく医者になることになった。その彼女がなぜ、猟師や殺し屋やドロボーなどの荒くれ者どもと命がけの旅を続けるのか？ 一重(ひとえ)に彼女の慈愛と献身の精神がなせる技なんでしょうね。全国の医者、見習いなさい！

スーパー大学生ヒューイ！

アメダスに向かうためのキーチューブを受けとったユーシスたちは、ひとまず彼の自宅へもどった。すると、そこに1人の青年がたずねてきていた。

「はじめまして、ユーシスさん。僕はヒューイ・リーンという学者です。生物の研究をしています。ユーシスさんの噂(うわさ)を聞き、お会いしたくてやってきました。バイオモンスターといえ、命は命。倒したくはないけど、弱く善良な命を守るためには戦わなくては。そのために私の能力が役に立つかも知れません。できたら、仲間に加えてください」

「歓迎するよ、ヒューイくん」

生物にくわしい彼なら初めて出あうモンスターでもすぐ性質や弱点を見抜いてくれるだろう。貴重な戦力になってくれるにちがいない。ユーシスは彼にわかったばかりの事実を伝えた。

「専門家としてはどう思う？ ヒューイくん」

「……なるほど、これなら充分、バイオモンスターの出現が納得できますね。それにしても許せない！」

「え？」

「モンスターを作り出した奴がですよ。さ、早くアメダスへ!!」

ルドガーとアンヌが苦笑した。一行は秀才とは思えぬ純粋さだ。ヒューイを加え、出発した。



ヒューイくんは、まだ学生さんだ。生物の研究に関しては教授クラス。学業そっちのけで酒ばっかくらっている連中とは違うのだ。

西の町ゼマへ

アメダスへ向かう途中、ユーシスたちは、ここゼマの町に立ち寄った。ここは湖のほとりのリゾートタウンだ。平和な町であるため、老人の姿が多い。アメダスはすぐ近くの湖の中心にある。しかし、そこまでどうやって行ったら良いのだろう。現代はテレポート・サービスのおかげで移動がとても便利になった。しかし、同時にそのネットワークの及ばない所への交通手段も失われてしまったのだ。ユーシスはとりあえず、町の人々の話を聞いてみることにした。

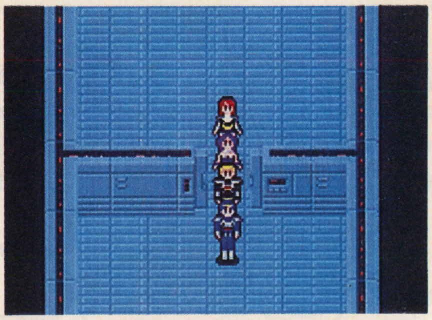
「なんじゃ？」

「はあ!?」

「……」

「ユーシスさん、怒らないで。相手はご老人なんだから仕方ないですよ」

「……ああ、わかってるよ、ヒューイ」



西の橋。カギを使えば入れます。ウィーン。ほら開いたでしょ。ダイナマイトでドッカーン!! なんてしなくていいのよ。

根気よく人々の話を聞き続けたユーシスたちは、やがておもしろい話を耳にした。

「それは本当ですか？」

「ああ、モタビアンはガラクタからなんでも作っちまうんだ。こないだは変な乗り物を作って、そいつに乗って遊んでたっけなあ」

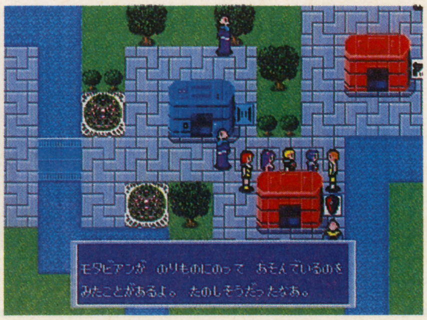
この町に住む老人の1人が、昔はジェットスクーターという乗り物で海で遊んだ、と言っていた。モタビアンなら、それを作れるかもしれない。

「モタビアンはどこにいるんですか？」

「南の半島に行ってみな、すぐにわかるぜ。連中はロロンのゴミ捨て場で遊んでる。そこから臭いニオイが漂よってくるからな……」

「ありがとう！」

ユーシスたちは疲れの見えてきたアンヌとヒューイを休ませ、1人残ったルドガーを連れてくるため、パセオにもどることにした。



なに!? あのモタビアンが乗り物で遊んでいた!? 知能のカケラもないような奴らなのに人は見かけによりません。

アーミア姐御(あねご)現る

帰宅したユーシスたちを待っていたのは、ルドガーだけではなかった。金髪のするどい目つきの女性が一緒にいたのだ。

「お会いしたかったわ。ユーシスさん。私(わたくし)の名前はアーミア・アミルスキー。人は私(わたくし)の仕事をカウンタハンターと呼んでいるようですわ。世の中には、良いハンターもいれば、悪いハンターもいる……。その悪いハンターには、ひっそりとあの世に行っていただく……それが私(わたくし)の仕事……。もちろん、あの世に行っていただくのはハンターだけとは限らないわ……。ガンなんかは嫌いだけど、刃物の扱いでどなたかに引けを取ることはなくってよ。仲間にして損はないわ」

「……ユーシス、私も彼女の噂は耳にしている。おそらく私たちの心強い身方になってくれると思うのだが……」

「ネイもルドガーの言うとおりだと思うっ。この人、いい人よ」

「……2人とも、僕はまだ何も言ってないよ。……歓迎します、アーミアさん」

「ありがとう、ネイちゃん、それから、そこのハンターさん。私(わたくし)に斬られないようにしてくださいね」

「……心得た」



年齢不詳のお姉さまアーミア。必殺のブーメランスライサーで敵を斬る!!

行くぞゴミあさり

僕の名前はヒューイ、ヒューイ・リーン。僕は今、このロロンのゴミ捨て場へ来ています。しっかし、ひどいニオイだなあ。こんなところに自分から入って行くなんて、モタビアンはやっぱりおかしな連中だな。大学にいる時、モタビアンのことをもっとよく研究しておけばよかったかな。

「ヒューイ、君の知ってるモタビアンのことを教えてくれないか」

……ほら来た。

「すみません、僕はちょっと、そっちの方面には研究不足で……あっモタビアンが1人、そこにいますよ」

うーん、われながらみっともないごまかし方だったなあ。

「うーん、ゴミのニオイっていいニオイ」

「ね、君ちょっと、ジェット・スクーターを作……」

あ、行ってしまった。しかし、モタビアンはやっぱり、どこかおかしいなあ。この悪臭がいいニオイだなんて……。

「やあ、おいしいケーキを見つけたんだ。食べてみない?」

「ユーシスさん、よした方がいいんじゃないかな」

「うーん、僕もちょっと不安だけど、まず彼らと友達にならなきゃ」

僕とルドガーは丁重(ていねい)にお断わりしたんだけど、ユーシスとネイは食べてしまった。あ、やっぱり苦しんでる。食べなくて、良かった。

僕らは2つ目のゴミ捨て場の奥でついに、目的を果たした。

「見て見て、僕らの造ったジェットスクーター」

「これから海に行って試すんだ。良かったら、見においでよ」

やった、これを待ってたんだ!



ゴミ好きモタビアンは、意外な発明家だった。ジェットスクーター。こいつは欲しい。

恐怖のモタビアン

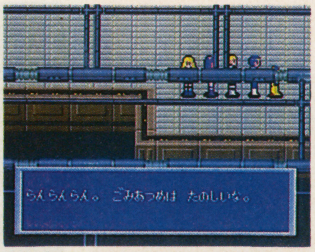
モタビアン、それは恐ろしい原住民だ。大古の昔より、この惑星に棲(す)みつき、ゴミを食してきた。美的感覚も狂っている。そんな奴らが、今、私たちの目前にいる。わっ、何だそれは、そんな汚い物を近づけるな……うわぁ『ヒーロ・シカワ・グッチ探険記』より



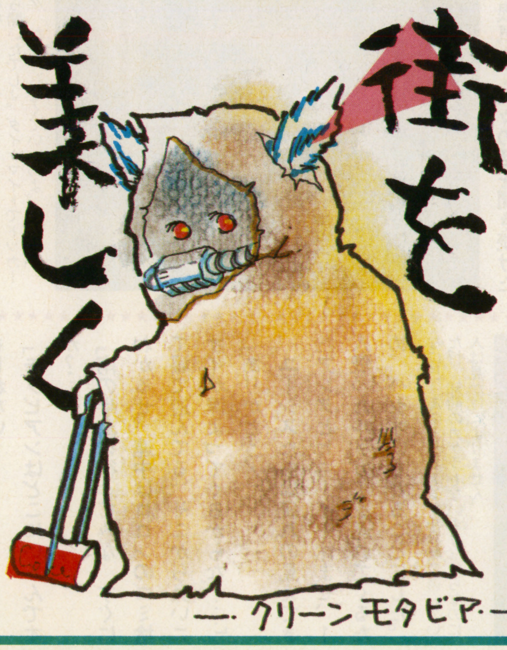
食い意地は、ものスゴイ。ボヤボヤしていると人間だって食べちゃうかもね。コ、コワイ。



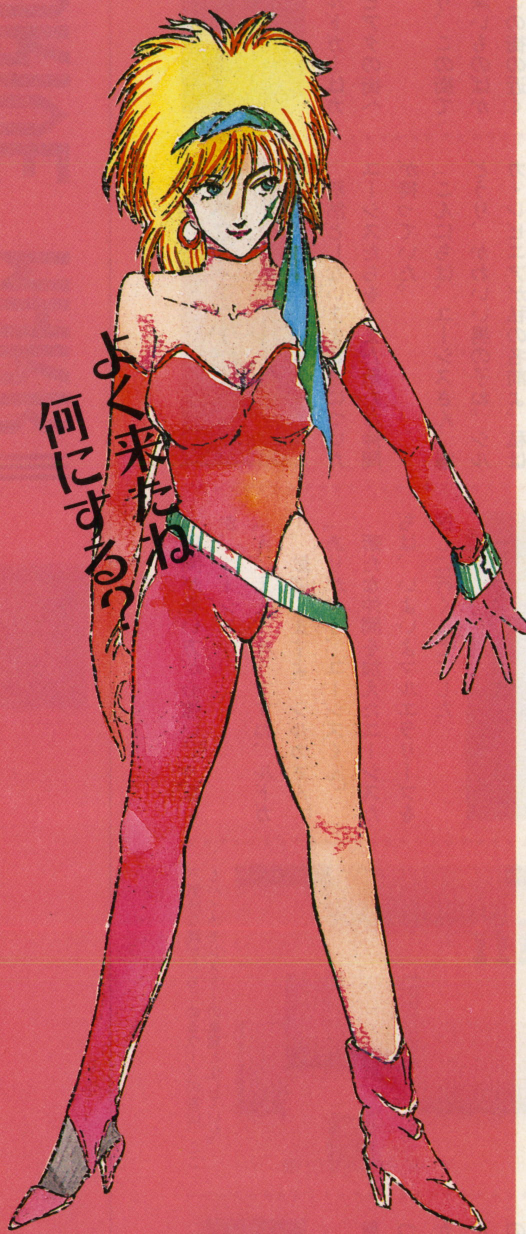
モタビアンの消化器は常人の数百倍だ。彼らの食べ物を不注意に口にしてはならない…



モタビアンの趣味はゴミ集めである。ゴミの山の中にこそ彼らのトレンドがあるのだ。



ウェポンショップのおねえさん



女だてらに重火器を売りさばくヘビメタ風のこのおねえさん。値切ろうものなら、どんな無法者でもぶっとばす！　危険な旅にはどうしても強力な武器が必要になるはず。そんな時は、無愛想な応対をガマンしてこのおねえさんに取り入ろう。

夢のマシーン？ジェットスクーター

ユーシスたちはロロンのゴミ捨て場から外に出た。

「あー息がつまった。……あれ？」

ゴミ捨て場の外には、モタビアンの姿はなく、はりがみのしてあるジェットスクーターだけが残されていた。

〝僕たち、ゴミをいじること、そのものが好き。だから、これいらない。誰かにあげる〞

なんてラッキーなんだ！

ユーシスたちは喜びいさんでそのジェットスクーターに乗りこんだ。

ジェットスクーターは波をけたてて高速で進んでいく。すごい性能だ。ユーシスたちは、モタビアンたちに感謝した。

ジェットスクーターを手に入れたユーシスはクエリスの街にやってきた。ここには、海についてのたくさんの言い伝えが残されているのだ。



ロロンのゴミ処理場を出てみると、そこにはジェットスクーターが、もぉらった!!

謎のチューインガム

クエリス、この街はかつて、海で働く人々の街だった。しかし、50年前にマザーブレインにより海へ出ることは禁止されてしまった。現在ここは人間とモタビアンが協存する奇妙な街となっている。

「モタビアの海にはウーゾという名前の岩だらけの島があったはずじゃが」

「海の水の色が違う所では湖の水が湧きでているんですって」

ユーシスたちは興味深い話をいくつか聞いた後、街外れに向かった。そこに住む科学者が海に潜れる道具を研究しているというのだ。

「モタビアの海に浮かぶ小さな島にあるというマルエラリーブがあれば、それができるんだ。見つけたら教えてくれよな」

マルエラリーブがあるのはどうやらウーゾ島らしい。50年の禁断を破って海に出る時が来たのか。



アイテム・ショップの兄ちゃんにそっくりなガム研究青年。グリコかロッテの回し者か!?

天才ジャンク屋カインズ!!

アメダスに到達するためには、モタビアの海から湖への海中ルートを通るしかないようだ。ユーシスはクエリスの科学者に渡すため、マルエラリーブを探すことにした。

モタビアの海に向かう準備をするため自宅にもどったユーシスたちを、見慣れぬ男が待っていた。

「ふう……やっと会えたぜ。さんざん留守にしやがって！」

〝家の中にはアーミアとアンヌがいるんだけどなあ……〞

「かわいい妹と、悪い奴らをやっつけて回ってるってのは、お前たちだろ。なぜ俺に声をかけないんだ。ネトネト、ジメジメの生き物はかんべんしてもらいたいが、マシンやメカをぶち壊すのなら、まかしてくれよ！　俺は紳士だからな、女の子も安心して、一緒に旅ができるぜ！　俺は、ジャンク屋のカインズ・ジ・アン！」

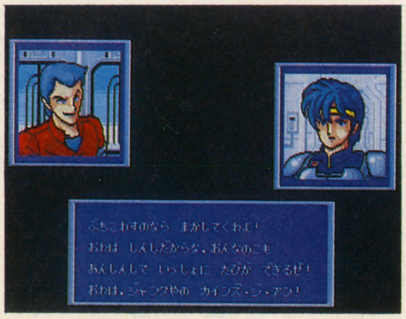
ユーシスは目の前のジャンク屋を観察した。調子のいい奴だが、悪い人間ではなさそうだ。

「歓迎しますよ、カインズさん」

「おっと、固くるしいあいさつはなしにしようや。おっ、いいモン持ってるねえ、ジェットスクーターか。こいつがあれば、ピアタの街に行けるじゃないか」

「ピアタ？」

「ああ、何でもスペース・ポートとかの近くにあった街で、おもしろい話が聞けるっていうぜ」



エンジニア志望だったけど壊してばかり。失敗ばかりの毎日が彼をジャンク屋にした…！。

古えの宇宙航海

ユーシスとネイ、ルドガーはカインズの案内でこのピアタの街へやってきた。

カインズの言う通り、この街で聞かされる話は興味深いものばかりであった。かつて、この街の近くにあったスペース・ポートからはデゾリスやパルマに向け、多くの船が飛びたっていった。しかし、10年前にデゾリスの上空で宇宙船同士が衝突、多くの人が死んだという。そしてそれ以来、人が宇宙を旅することはなくなったのだ。

「ユーシス……その名前は最後の船の乗客名簿にあったような」

「何だって!! 本当ですか?!」

ユーシスは驚いた。……が、そんなことはただの偶然に決まっている。ユーシスは自分を納得させた。



隆盛をきわめた宇宙航海も今は禁止され、老人の記憶のかたすみに残るのみ。

女ネズミ小僧シルカ

釈然としないまま家路についたユーシスたちを、また新たな仲間が待っていた。

「こんにちは、ユーシスさん。噂どうり、かわいい男の子ね。シルカ・レビニアが私の名前よ。私は正義とか平和とかには、あまり興味がない泥棒さん。たいくつまぎれにいろいろ盗んでいるの。ユーシスたちはスリルいっぱいの旅を続けているそうね。おもしろそうだから、一緒に行こうかしら。でも、私は風のシルカなの。何者にもとらわれない! それで良ければ仲間に入ってもいいわ!」

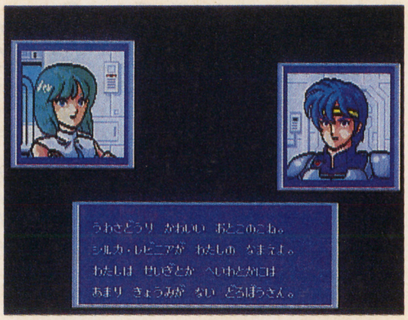
また、おかしな仲間が増えてしまった。カインズといい、このシルカといい、信用できるのだろうか?

「仲間が多い方が心強いじゃないか、ユーシス」

「え、ええ、そうですね、ルドガー。歓迎しますよ、シルカさん」

「ありがとう、ユーシスくん」

新たな仲間を加えたユーシスたちは、いよいよマルエラリーブを探しに行くことにした。



女賊・風のシルカ登場。スリル味わいたさだけの参加。これでも大富豪の御令嬢!!

伝説の島を探せ!

ユーシスと私たちは、ジェットスクーターに乗りこみ、モタビアの海に出ていきました。ほどなく、たどりついた小さな島、そこにそびえているのがウーゾの山です。私の名前はアーミア。私たちはこの山の頂上に1本だけ生えているという、マルエラツリーを求めてここへ来たのです。その木からとれるマルエラリーブ、それを原料としてできるチューインガムを口に含めば海にも潜れるようになるのです。

私たちは、この島にもやはりいたバイオモンスターたちを倒しながら登っていきます。プロハンターである私とルドガーさんがいれば、恐れるものはありません。ほどなく、私たちは頂上にたどりつきました。こうして私たちはリーブを手に入れ、山を下りたのです。



神秘の無人島ウーゾ。ここにマルエラリーブは存在するのだろうか!?



不気味な霧がたちこめるウーゾの岩山。ここもバイオモンスターの巣窟と化していた。



モンスターを撃退し、やっとのことでマルエラリーブを発見! さあ、クエリスへ戻れ。

海底の地下水脈

よっ、俺はカインズ、ジャンク屋だ。マルエラリーブをぶじ、見つけた俺たちはクエリスの街に向かったぜ。なんでもここの科学者が、こいつからマルエラガムってのを作ってくれるんだそうだ。

……これがそのマルエラガムか、何かまずそうだな。

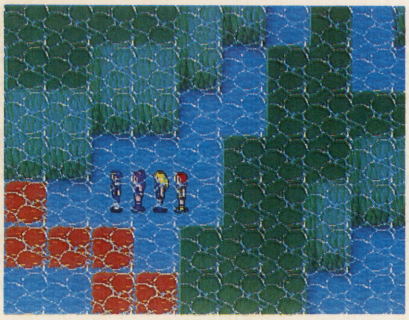
「別にこれをかまなくってもいいですけど、おぼれますよ」

「わーったよっ」

げっ、やっぱりまずい。ま、仕方ないか。俺たちは今、海の上にいる。この近くに湖の水が湧き出ているところがあるんだそうだ。あれだな。さて、飛びこむか……。

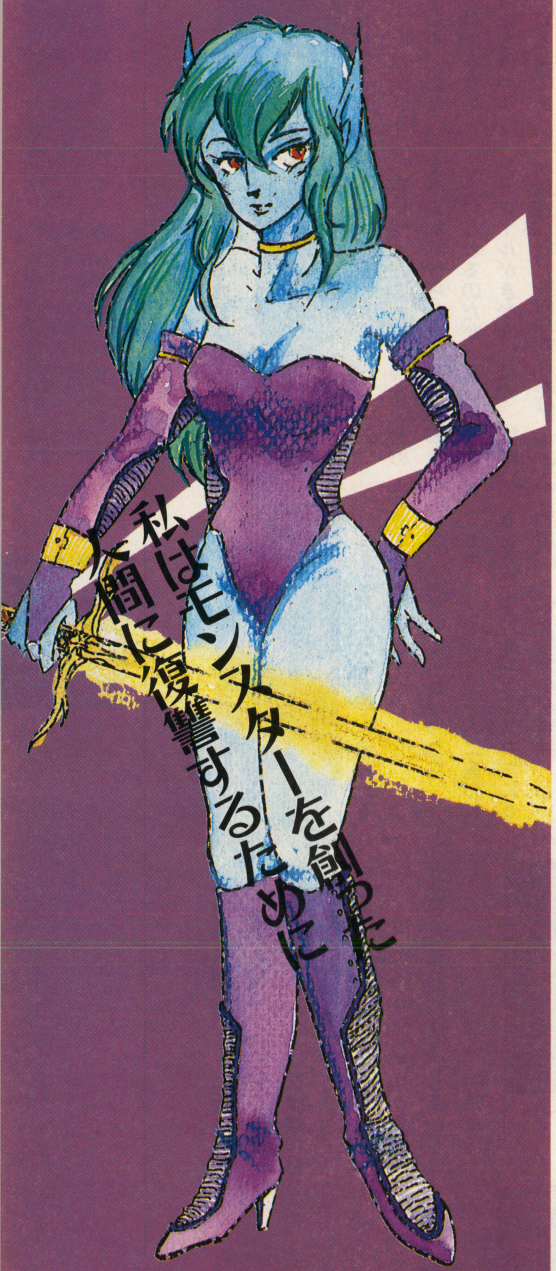
「ありゃ、こりゃなんだ!?」

俺たちの飛びこんだところに地下水脈が……。びっくりしたぜっ。



マルエラガムをかめば、水中だって平気。海底少年マリンのオキシガムだね(古い)。

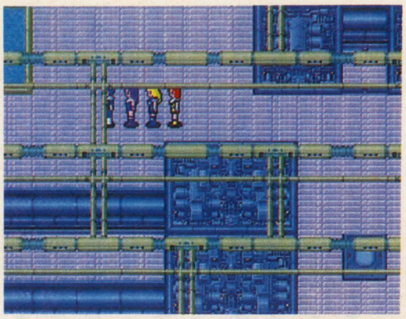
ネイ・ファースト



長らく続きました本シリーズ。最後を飾るのは悪の華。ネイ・ファースト。にせネイとか悪いネイなどと呼ばれるが、こっちのほうがオリジナル。分離したのは、ネイのほうなんだからね（つまり、ネイ・セカンドってわけ）。とにかく前半の超重要人物。

アメダスの激戦

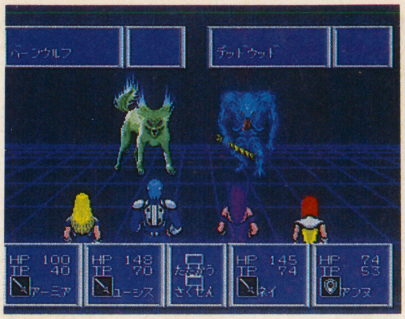
私はシルカ、風のシルカよ。ユーシスたちは海底の水路を抜けてとうとうアメダスにたどりついたの。もちろん、私も一緒よ。ここはバイオモンスターでいっぱい。やっぱり、ユーシスたちについてきて良かったわ。こんなスリル、めったに味わえないもの。おっと、危ない、フェイリアだわ。このアメダスにモンスターが出てきた秘密が隠されてるっていうけど、こいつら、それを守ってんのかしら。こんなに凶暴なモンスターがたくさんいるところなんて、はじめてだわ。



ついに気象コントロールシステム＝アメダスへ突入。謎の真相を解き明かすのだ。

私たちはモンスターたちを倒しつつ、上の階に登っていったの。

……あら、ネイちゃんの様子が変ね。ユーシスたちは気づいてないみたいだけど、一歩進むごとに、苦しそうになってくる。……ここが最上階ね。あらあの人は……!?



バーンウルフにデッドウッド!! アメダス内部もモンスターは強敵ぞろいだ。

運命の出会い 2人のネイ!?

僕の名前はユーシス。モタビア州政府のエージェントだ。何者がバイオシステムにエネルギーを送りこみ、モンスターを発生させたのか、それを調べるためにこのアメダスまでやってきたのだ。モンスターを倒しつつ最上階へ上がってきた僕たちは不思議な人と出会った。……髪や肌の色は違うけど、ネイにうりふたつじゃないか！ いったい、これは!?

「私はネイ・ファースト。私が生まれたのは2年前のこと。人間と動物をかけあわせる実験をしてた時、バイオシステムにものすごくたくさんのエネルギーが送られてきた。そしてできたのが、私」

「……」

「人間は実験は失敗だったと言って、私を殺そうとした。けれど私は逃げのびて、バイオシステムからDANデータを引き出してモンスターを作った。自分勝手に自然をいじり、命をもてあそぶ人間に復讐するために、だけど、私の中には、私を邪魔（じゃま）するもう1つのネイがいた」



ネイ・ファースト！ 彼女がバイオハザードを起こした張本人だったのだ。

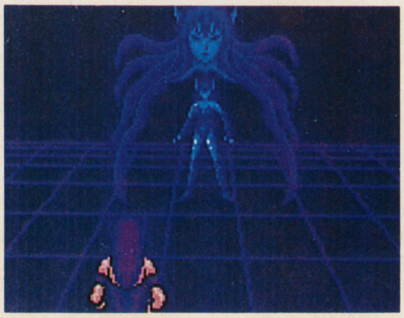
「そっ、それはひょっとして！」

「そう。あなたたちがネイと呼んでいる、その娘のことよ！ あなたたちはそのネイを仲間だと思って連れて歩いているけど、ほんとはみにくいモンスターと同じ。人間を憎んでいるにちがいないわ」

そんな、そんなことが……。僕はネイという子をよく知っている。そんなことがあるはずがないっ！ は、ネイ!?

「違う、違うわ！ 私はネイ・ファーストの中にいるのがつらくて分裂したのよ！ 確かにモンスターとして生まれてきたことはとてもつらいし、悲しいわ！ だけど、私はモンスターを作って人間に復讐するあなたのことを認めるわけには、いかないの」

……ネイ、何を考えてるんだ？ はっ、やめろネイ、やめるんだ！



姉妹、いや分身ともいえる存在。2人のネイが今、決戦のときを迎えた!!

大洪水！パセオ最後の日!?

……あの悲劇から三日が過ぎた。ユーシスはまだ忘れることができたわけではなかった。いや、おそらく一生、忘れることはできないだろう。今、ユーシスたちはパルマ政府から指命手配される身であった。すべては、あの事件のせいである。

ネイ・ファーストは莫大なエネルギーをモンスター発生のために費していた。そのために、彼女が2度とモンスターを作れなくなった後、そのエネルギーはすべてアメダスに流れこむことになった。アメダスはそのため、機能に異常をきたした。ユーシスたちはアメダスを脱出し、パセオにもどった。

パセオにもどったユーシスたちは恐しい事実を知った。

アメダスのシステムの損壊により気象コントロールが狂ってしまった。本来は雨になるはずの水がすべて湖に流れこんでしまったのだ。上昇する水位。このままではパセオが……いや、モタビア全土が水没してしまう！

「ユーシスくん」

「あっ、総督」

「実に困ったことになった。せめてダムが開けられれば最悪の事態はさけられるのだが、あいにくコントロールがきかないのだ。誰かが直接、開けに行かなければ……」

「僕にそれをやらせてください」

「うむ……しかし……残念なことだが、パルマ政府はアメダスの機能を狂わせた犯人として、君たちの名前を挙げた……。今、セキュリティシステムは君たちをやっきになって探している。今、目立ったことをするのは危険だ」

「でも、家でじっとしてたって、つかまってしまうことは変わりありません。それだったら、僕はダムを開けに行きます。モタビアを破滅させようとしているのは誰なのか、それをつきとめてみたいんです！」

こうして、再びユーシスたちの冒険は始まったのである。



モタビアの壊滅のときは迫る！　アメダスを破壊したことがとんだ事態を招いてしまった。



グリーン、レッド、ブルー、イエローの4色ダムを開放すれば、モタビアの機危は防げる。

4つのダムを救え！

ユーシスたちは今や、追われる身であった。

「な、俺がいて、良かったろ」

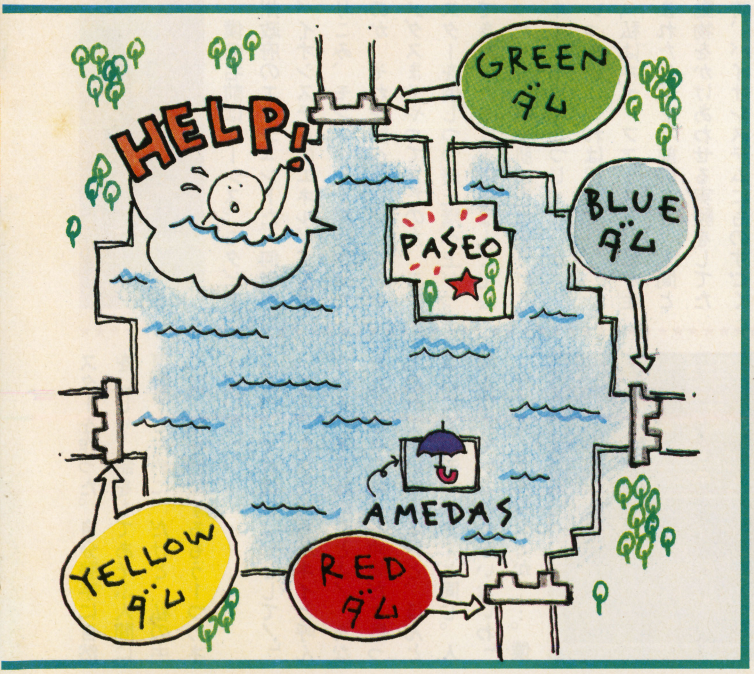
セキュリティシステムに追われるようになったユーシスたちにとって、メカを壊すのが特技、というカインズの存在はありがたかった。

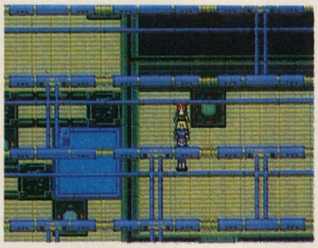
ユーシスはライブラリの情報をもとにコントロール・タワーに潜入した。ここのコンピュータルームに、ダムを開けるカードがあるはずなのだ。ユーシスは最後のとびらを開けるキーボードに近づいた。今、彼の双肩にモタビアの未来がかかっている。ユーシスは誰に言うともなく、つぶやいた。

「見ててくれ、僕は必ず……！」

……この続きは4月28日発売予定のBEEP別冊で。お楽しみに。

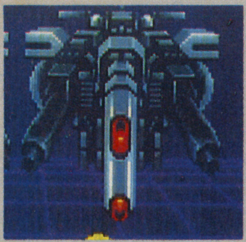
（文／勝枝良一）

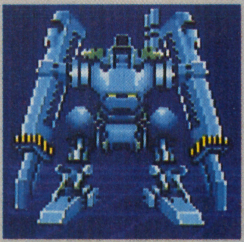



ダムの内部は、迷路のように入り組んでいる。待ちうける強力モンスター群！

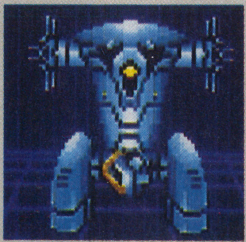
追撃!! 機動警察

バイオハザードの元凶アメダスを破壊したばかりにセキュリティシステム追われることに。巨大な力が迫る!!

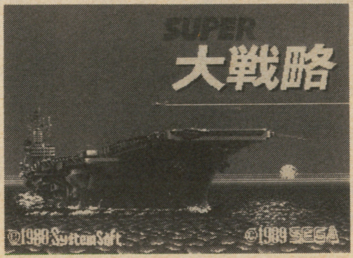

バン。浮遊戦闘メカ。武装は左右2門のキャノン砲と機首部分が変形する高出力レーザーガン。


クーリー61。超重量級の戦闘マシーン。ゾイドのアイアンコングみたいなやっちゃ。


ポリツァイＡＸ。通常型のパワーアップヴァージョン。仮面ライダーブラックＲＸのようなものか。


サットマン。瞬時にヒューマノイドに変型。脚部より地対地ミサイルを発射してくる。

スーパー大戦略



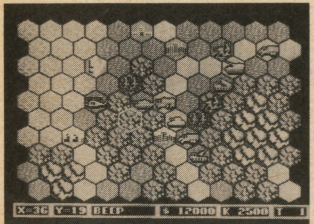
ついに、メガドライブ版『スーパー大戦略』の登場だ！ グラフィックは、シリーズ最強だ。カラーで紹介できないのが、全く残念!!

セガ／4月29日発売予定／6,800円

近代戦争をお茶の間で

超ロングラン・ヒット、ゲーム界にさん然と輝く、シミュレーションの雄『大戦略シリーズ』の最新版『スーパー大戦略』が、遂にメガドライブで楽しめる時代がやって来た。

『大戦略』は、その名の通り、戦争をシミュレートするゲームである。64×64に区切られたマップ上で、戦車や戦闘機等を戦わせて、最終的に敵の部隊を全滅させるか首都を占領すれば勝利だ。しかし、コンピュータもなかなか手強いぞ。



これが、通常移動画面！ 六角形に区切ったマスはヘクスといわれ、地形の区切りや移動の単移として使われる。

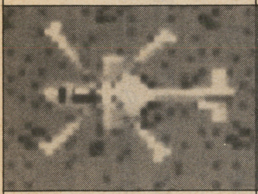
今回のメガドライブ版は、大戦略シリーズの最新バージョンとあって、コンピュータも超強い。その上、グラフィックも群をぬいて豪快！ まるで、シューティングゲームのような画面が用意されている。

こいつは、やみつきになるぜ。

世界の現用兵器そろいぶみ

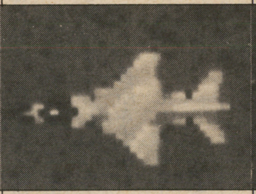
『スーパー大戦略』には、なんと百二十種以上もの兵器が登場する。どれとどれを生産するかの選択で、勝敗を左右する事もある。ここでは、ほんの一部をざっと紹介しよう。

アパッチ



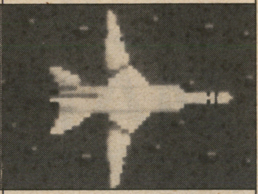
●米陸軍の最新鋭攻撃ヘリ。コブラシリーズより装甲が強化されているので、防御力は高いぞ。

F−1



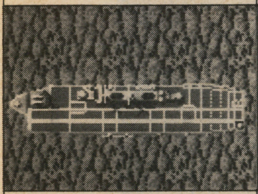
●T-2練習機を発展させた国産戦闘機。対地支援や対艦攻撃の他、空対空ミサイルでの空戦も可能。

バックファイアー



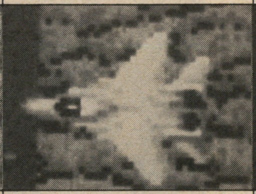
●可変後退翼をもつ、ソ連の大型爆撃機。ゲームでは、実機とちがってB-1並の高性能を発揮する。

ヘリ空母



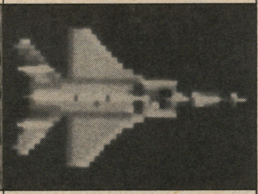
●VTOL機を運用する小型の空母。イギリスのインヴィンシブル級、ソ連のキエフ級などが有名である。

F−15



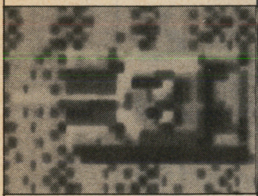
●西側空軍の最強戦闘機。空戦では絶大な威力を発揮してくれるが、価格の高いのが玉にキズ。

Mig31



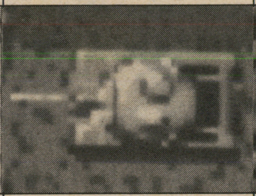
●ソ連の最新鋭戦闘機。スピードは速いが、ペイロードが少ないので、攻撃よりも迎撃に向いている。

M−1



●米陸軍の最新鋭戦車。ガスタービン・エンジンを搭載し、機動性は抜群な反面、航続力が短い。

74式中戦車



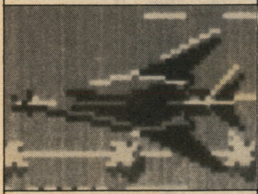
●陸上自衛隊の主力戦車。T-62等とは互角に戦えるが、T-72やM-1相手には、地形効果を利用しよう。

F−16



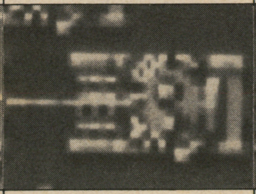
●コストパフォーマンスにすぐれた戦闘機。F-4はものたりないけど、F-15じゃ高すぎるという人に。

B−1



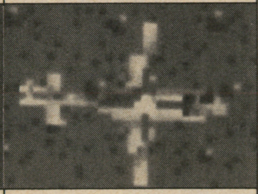
●米戦略空軍の最新鋭戦略爆撃機。戦略爆撃機の運用はむずかしいので、初心者は作らない方が無難。

T−62



●東側の代表的戦車。M-1やレオパルトが相手だと、チトきびしい。価格が安いので、数で勝負しよう。

ハインド



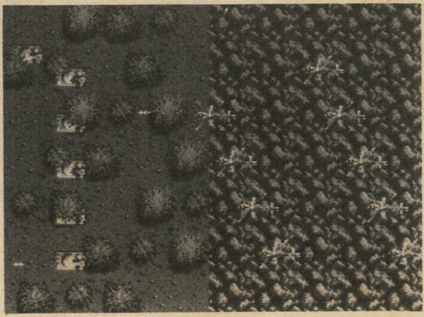
●攻撃ヘリでありながら兵員輸送もできる、すぐれもの。防御力は低いので、対空ユニットには注意。

超兵器もし戦わば

世界の最新兵器同士というのは、戦わない。また、戦うような事態になってもらっては困る。

しかし、ゲームの世界なら話は別だ。思う存分、戦ってくれ！ あの国とこの国が戦ったら…などという夢に答えてくれるこのゲーム。24種類の地形で構成されるマップ上では、人間、コンピュータあわせて4人までが参加できる。

兵器は、それぞれ「生産」することができる。しかし、注意するのは「生産タイプ」だ。これは、「アメリカ型」「ソビエト型」等があり、アメリカを選んだプレイヤーは、F15やM1等を作る事はできるが、ミグ31やハインドは作れない。74式戦車が使いたい人は、「自衛隊型」を選ばなければならない。一見不便なように思えるが、これは現実にもとづいているものなので、実際にプレイしてみるとその制約がかえって、ゲームの面白さとなっているのである。

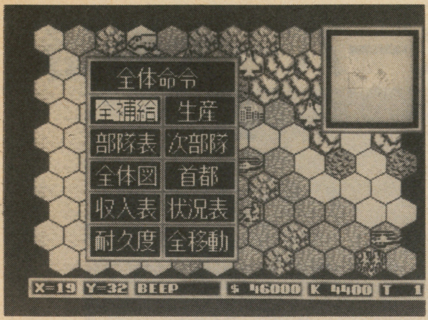


戦闘が始まると、このような迫力満点の画面に切り換わる。写真は空対地戦闘の例。T62戦車を襲う、アパッチ攻撃ヘリ。

ファーストランド戦争開始！

これは、初心者用に設定されたマップだ。といっても、だれがプレイしても簡単に勝てるという意味ではない。甘く見てかかると、あっという間に負けてしまうぞ。単純なマップだけど、ひと通りの要素はクリアーしているので、一度実際にプレイしてみれば、ゲームの流れがわかるだろう。もちろん、最初は説明書を見ながらでも良い。少々時間がかかっても、コンピュータは文句を言わないぞ。

慣れない内は、とかく攻撃や防御の方ばかりに気を取られがちだが、忘れてならないのが補給だ。強力な兵器も、弾丸(たま)がなければ、何の役にも立たない。特に航空ユニットは、燃料がなくなると墜落してしまうから要注意だ。

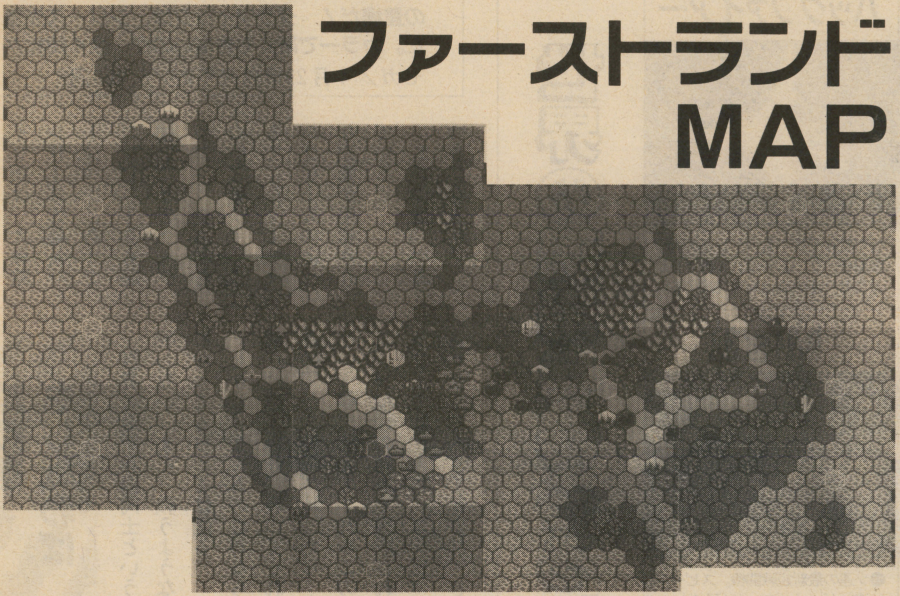


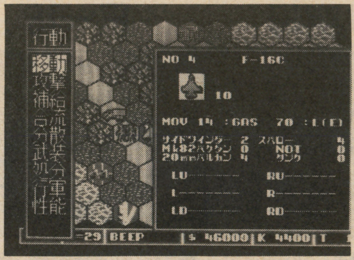
●移動したユニットは補給ができないので、フェイズの最初にこのコマンドを実行しよう。

敵味方の兵器の特徴をよく知る事も重要だ。敵が戦車を量産しているので、こちらも…などというのでは、消耗戦となって戦争が長びくばかりだ。航空機で敵戦車を叩き、味方戦車は敵の対空車両に攻撃を集中する、といったように各ユニットの長所を生かし、互いに短所をカバーした作戦を立てるようにしよう。

（中井右近）

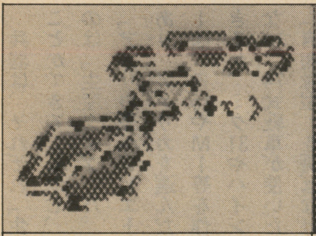
ファーストランドMAP

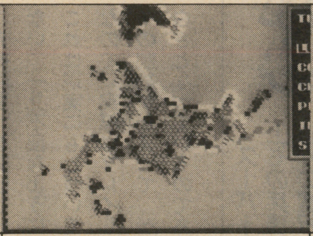




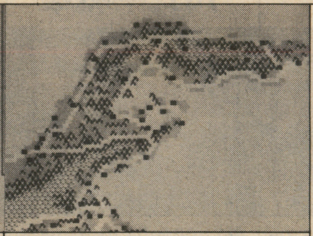
●移動の時に、燃料・弾薬もチェック。少なくなっていたら、早めに補給をしよう。

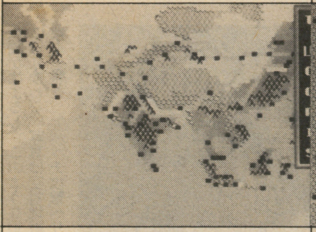
どんな国でも戦うぞ！

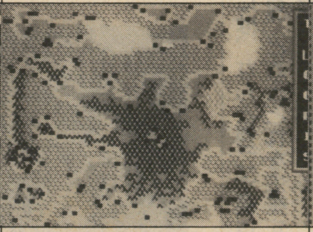

●大戦略シリーズでは、もうすっかりおなじみのマップだ。プレイヤーの練度によって、楽勝パターンになるか、あっというまに負けるか、大きく分かれるぞ。

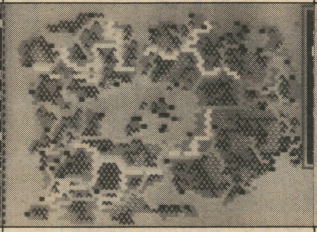

●これも、大戦略シリーズでは、人気の高いマップだ。両国の間には海があるので、地上ユニットの輸送と上陸後の素速い展開が、勝つためのポイントになる。

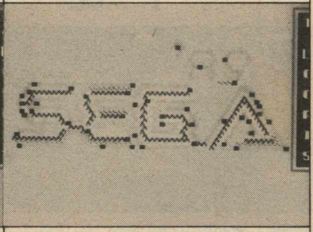

●マップをよーく見てくれ。気づいたかな？　そう、北海道・九州・四国がくっついた形だ。まん中の海に護衛艦を配備して制空権を取ったら、渡洋爆撃だ！


●こういう、攻守が正面からまともにぶつかりあうようなマップでは、かこみ作戦だ！　輸送トラックを大量生産して、敵戦車をかこんでしまう卑怯な手だ。


●マップの下の方に注目。そう、海だ。海上を大きく迂回して、敵の後方にカラの輸送ヘリを飛ばす。コンピュータは、ビビって対空ユニットばかり作るぞ。


●ついに大戦略は、RPGの世界にもなぐり込みだ！　そう、このマップは、あの『ウルティマ』だ。近代兵器の前には、魔法もアイテムも必要ないぞ!!


●これもRPG、『ファンタシースター』のマップ。やはり、中央の海の制空権をにぎることがカギだ。おとりの輸送ヘリを大量に飛ばすのも良いだろう。



●このような陸地の少ないマップでは、おとりヘリをガンガン飛ばそう。敵が戦闘機ばかり作ってる間に、こちらは戦車を大量生産。機を見て一気に突撃だ!!

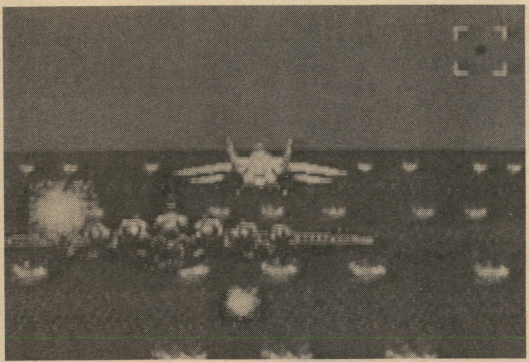
マークIIIバックアップシステム4

アフターバーナーエンディングだ！

3月号で募集したアフターバーナー攻略だが、なんと（というか当然というか）マークIII版アフターバーナーで最後のグラントノフを撃墜して、見事エンディングをビデオに収録していた人が名のりをあげてきたぞ。

それでは島根県の村上克憲さんのお便りとビデオの写真を紹介しよう。

〝BEEP3月号でアフターバーナー攻略ビデオを募集すると書いてあったのでさっそくお送りします。——なかなか最後のグラントノフを撃墜するのは困難です。私が今までやったソフトのなかでも、ハイランク上位ベスト3に入るほど難しい、と思っています。半ば、あきらめかけてたところで偶然にもあっけなく倒すことができたのです。そして感動のエンディング！　やっと母艦に帰れた気持ちはもう最高でした。〝トップガン〟のような画面は最高ですよ！　ぜひ、この画面と私のレポートをBEEPに載せてください。多くの読者に見せてあげてください。お願いします。——〟



グラントノフをよけて、攻撃しまくれ！　もう少しだ。





「MISSION　CONPLETE」「とうとうやったな。畜生、まだふるえがとまらないぜ」

なんでもこの村上さんはゲームのエンディングをビデオに撮るのが趣味という人。今回のアフターバーナーも、あらかじめビデオに撮ってあったというわけ。「あきらめかけたところで偶然にもあっけなく倒すことができた」というのは意外によくあること。やはり気力、体力、そして技量が充実していないとできないことだったのだと思う。

さらに村上さんは次のようにも手紙で書いている。

〝最後のエンディングまで見ることは、ソフトを作ってくれた開発スタッフに対する感謝の気持ちと礼儀でもあると思うのです。最後まで見るということは、ほんとにいいことだと思っています〟

ユーザーのみんながみんなこういう礼儀正しいスーパープレイヤーだったらメーカーも喜こぶだろうにね（多少皮肉が、まじっている）。

村上さんには敬意を表して、BEEPから記念品をプレゼントさせていただきます。

あと、根性で写真を撮って送ってくれた神奈川県の古谷崇君にも記念品を送ろう。

ロレッタの肖像

Ⓠホームズのファンなので、中古で「ロレッタの肖像」を買いました。おもしろくてやりこんでいましたが、ついに詰まってしまいました。

パトリシアが殺された部屋にコーヒーカップが落ちていると聞きましたが、どこにあるのか全然わかりません。

どうか教えてください。

（宮崎県　S6V）

Ⓐうっくっく……まだ全機種対応ソフトで遊んでくれている人がいるんですね。

ご存じのとおり、メガアダプターを使っても全機種（メガドライブで動かないのだから全機種というより旧機種……う——ん、悲しいひびき）対応ソフトは動かない。が、全機種対応ソフトのなかにはスターフォースやザクソン、シンドバッドミステリーにガルケーブ、など切りすててしまうにはもったいない名作ソフト群があるわけで、16色グラフィックのしぶさがわかる人はゼヒ中古をあたってほしい。

さらに言えばマークIIIやマスターシステムでは全機種ソフトの色は少しくすんでしまうのだ。できればSG3000やSG-1000IIを使ってほしいな。

レトロ話はそれくらいにして本題に入りましょうか。

コーヒーカップはたしかレティシアを調べて動かせば出てきます。でもアイテムとしてもつことはできず、ただ情報として（つまり聞きこみで「ココア」のことを聞くことができる）手に入れることができるはずです。

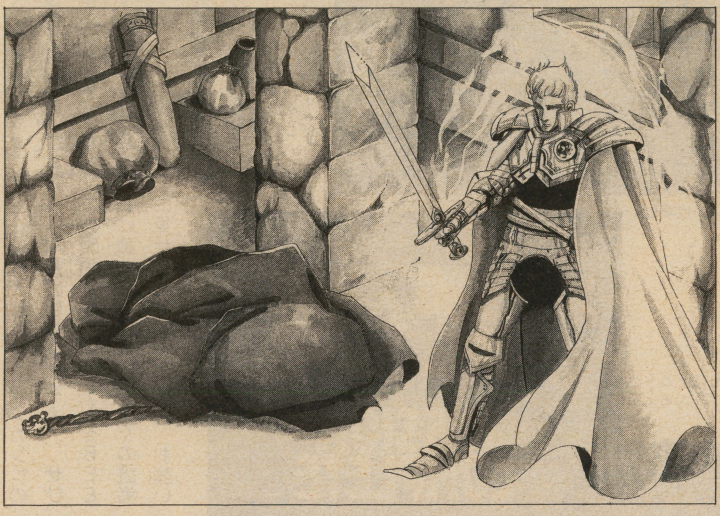
この聞きこみをすることで事件は急転回するぞ。これでキミもお花の迷路に入れる？

今月はこれでおしまい。

質問、おススメソフト、感想など待ってますよ。

（文／TAKE　ON！）

—MOON DANCER—
メーキング・オブ・妖精王



4月号から始まった「メーキング・オブ・妖精王」の第2回。今回は、このゲームプランナーであるセガのパタさんに、ゲームの内容について直接聞いてみた。
また最後に、グラフィックデザインを担当することが決まった加藤直之夫妻についても紹介したい。

BEEP　本誌ではRPG小説だった「妖精王の帰還」が、ゲーム化にあたって、AVGになるということなんですが……。

パタさん　一つには、RPG小説「ムーンダンサー」の世界―普通にいうテーブルトークRPGかな―を表現するのに、どうしても戦闘シーンがメインになるRPGよりも、純粋にストーリーのなかに入っていけるAVGのほうがいいと思ったからかな。

あと、戦闘自体は、アスライルが何をすればいいかをみんなにゲームのなかで考えてもらいたかったからですね。

BEEP　そうしますと、戦闘シーンもRPGのものとは違う、ということですね。

パタさん　ええ。戦闘シーンそのものがゲームのなかで、ファンタシースターIIのようなハデハデな展開をするわけではないんです。普通のアドベンチャーの画面と考えてください。

戦闘も、アドベンチャーの謎の一部として、解いていかなきゃいけないと思えば、わかりやすいかな。

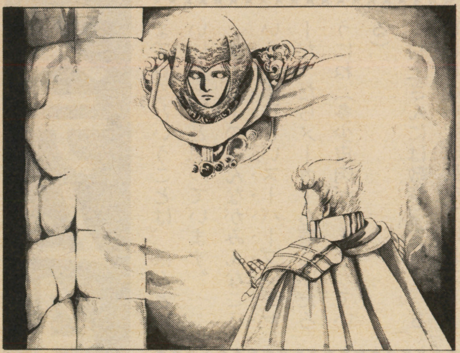
BEEP　ストーリーは基本的に原作に忠実ということでしたが、オープニングはどのシーンから始まりますか?

パタさん　以前BEEPに連載されていた、「ムーンダンサー第一部」のラスト、すなわちウェイ・アヴンをアスライルが倒した直後のシーンから、ゲームが始まります。

戦いに勝ったアスライルが、ウェイ・アヴンの死体のそばで話をしているところがオープニングかな（タイトルイラスト参照）。

BEEP　ところで、前から不思議に思っていたんですが、アスライルの親友キュラオンには体がなく、魂だけがアスライルの体のなかに存在しているということなんですが、画面上ではどんな処理で表現するつもりですか?

パタさん　そうですね、いくらアスライルの体のなかにキュラオンがいるといっても、うつむいて自分の体と話すってのは変ですよね。だからアスライルがキュラオンと話すときには、鎧(よろい)のなかから、キュラオンが3Dホログラフィーのように浮かび上がるという形で表現したいと思っています。（左のイラスト参照）。



BEEP　早く実際の画面が見てみたいですね。予定では、いつごろになりますか?

パタさん　BEEPの次の号（6月号）では、オープニングのシーンの画面を見てもらえるように、イラストレーターの加藤さんと、がんばります。

BEEP　あとオリジナルサウンドを担当するのが、SSTバンドということなんですが、どんな感じのものになるんでしょうか?

パタさん　う—ん。どっちかというと、ゲームの雰囲気から、クラシック系統のサウンドにしてもらおうかな—。SSTバンド未踏(みとう)のエリアへ、なんちゃってね。

BEEP　では最後に、このゲームのここを見てほしい、といったところを一言お願いします。

パタさん　AVGのなかで、自分以外のキャラクターが動いているというのを効果的に表現する方法を考えています。あと、いままでのメガドライブのグラフィックとひと味違う画面に期待してください。

グラフィックデザインを担当することが決まった加藤直之夫妻は、早川SF文庫や、SFアドベンチャーなどで、たくさんのファンタジーやSFのイラストをかいている方で、またパソコンゲームの「ディガンの魔石」のイラストを担当されたこともある。

今回初挑戦のメガドライブだが、〝「ムーンダンサー」の世界の雰囲気を大切にしながら美しい絵をかくことを心がけ、スキャナーでイラストをそのまま落としたような絵は使いたくない〟

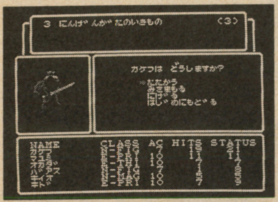
と、その意気込みのほどを電話口で語ってくれた。とにかく早く見てみたい。

遠藤雅伸のレトロ帝国の逆襲
—第2回—



ウィザードリィⅠ

●1981年　アップル／サーテック
●1987年　ファミコン／アスキー　5,200円



古くて新しいRPGの金字塔——。ウッドヘッド氏とチーズケーキのオチャメな関係

「ウィザードリィ」を最初にプレイしたのは、1982年のころ。もちろんアップル版だ。ちょうど映画のETが公開されていたときだった。冒頭でエリオット少年が「D&D」をプレイしてるシーンは今でも印象に残っている。当時僕は、テーブルトークのRPGに興味があって「D&D」も取り寄せて遊ぼうとしていた。だけどマスターをやれるだけの人間が周りにいなかった。

そのころ僕は、ナムコの社員。仕事がらアメリカから、よくソフトが送られてきた。そのなかの1本に「ウィザードリィ」があったわけだ。それで、説明書を読みD&Dみたいなゲームだな思いながらプレイしはじめ、見事にハマってしまった。

日本では、当時RPGの概念も行き渡ってなかったし、PC-98はおろか88も出てないころだ。日本人の僕たちは、剣と魔法の世界についての共通感覚、ファンタジーの下地もなく、優秀なRPGのプレイヤーもいなかった。そんなとき「ウィザードリィ」は、コンピュータがゲームマスターをやってくれるRPGの元祖として、秀逸なシナリオとプレイしやすいシステムをもってデビューしたんだ。

——そして、そんなこんなで時は巡って1987年。僕のところで、「ウィザードリィ」のファミコン版を出すことになった。僕がはじめて「ウィザードリィ」をプレイした82年と違い、87年といえばもうコンピュータRPGなんてゴロゴロあった。でも、「ウィザードリィ」は今見ても古さを感じさせないRPGのルーツだ。確かに日本では「ドラゴンクエスト」以降RPGは増えている。でも「ウィザードリィ」のように想像力をかきたてる方向とは逆に、映画的になんでも見せちゃう作り方に進んでいる。それも1つの進化方向としてすごく重要だけど、「ウィザードリィ」のように自分なりのイメージをふくらませてどんどんのめりこんでいける、そういうRPGをパソコンユーザー以外にも知ってほしかった。それもよりオリジナルに近い形で。

だから、最初はオリジナルと同様に標示も英語だけ、ダンジョンも線画だけの表示を考えてた。でも、それでは、あんまりユーザーを突き放してるので今の形になった。

ところで、「ウィザードリィ」といえば、おなじみの原作者のウッドヘッド氏。冗談とチーズケーキが大好きなオチャメなアメリカ人だ。開発中はファックスでやりとりをしていた。はじめのうちは、「パスカルの走らないマシンでウィザードリィの移植なんてムリ」なんて言ってたっけ。

そんなかで一番笑えたのが、こっちから最初にROMを送ったときのこと。ROMを送って、チェックしてもらうんだけど、返ってきた答えが「コノげーむ、ホントニ、うぃざーどりぃーデスカア?」って言ってきた。なんでかなと思ったら、日本語英語の切り替えのしかたがわからなかったらしく、ずっと日本語でやってたんだって。なんてオチャメなヤツ！ そこで、「これ、英語になるんだよ」ってことを教えてあげたら「スバラシイ。ふぁんたすてぃっくナぷろぐらむダ。ゼヒ会イタイ」と言って最新作のⅣを片手に会いにきてくれたんだ。それが87年の末くらいかな。時期としては、ドラクエⅡとⅢの間。ちょうど発売時期がⅢと重なるころだった。そう、それで早く「ウィザードリィ」を作っちゃって、チュンソフトの中村君に持って、仕事を遅らせよう！ なんていきまいてた。そうすれば12月のごろは「ウィザードリィ」しか出ないから、うまく商売できる。だいたいチュンソフトの連中は、僕たちのソフトがアップの時期になると「遠藤さん、ドラクエできましたよ」なんて持ってくる。「バカヤロオォ！」なんて叫びながらもハマッて仕事が遅れる。よし、今度こそ、仕返し！ と思ったんだ。だけどさすがに思いとどまったけどね。

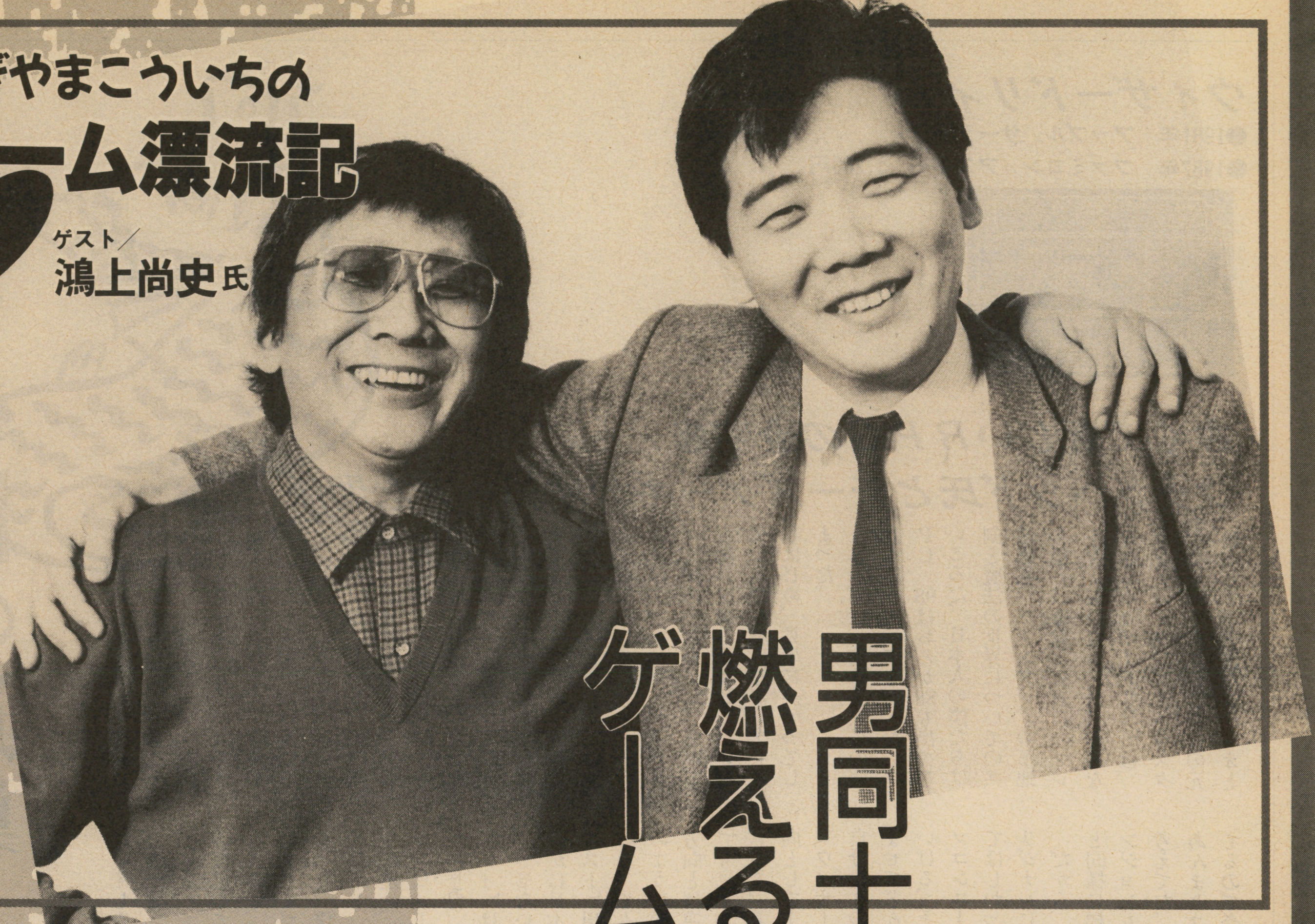
FC版に対してのオールドファンの意見は、2つあって、1つは、スピードが速くいいという率直なものと「FC版は恐くない」。なぜかというと、オリジナルだと、道を歩いているとなんの前触れもなく突然ディスクが、カタカタ鳴りだす。なんともいえない恐怖感とともに、敵が出てくる。FC版だとピロロロンと音がしてすぐ敵が出てくる。あまりにもスムースすぎる」というやつだ。でもその辺は、カンベンしてもらいたい。

それでもFC版のⅠが発売されるまでは、ファミコンのユーザーがついてきてくれるかどうか、不安もあった。ファミコンのターゲットとはあきらかに違っているしね。最近では、ファミコンユーザーも大人になってきたんだなというのが正直な感想だ。最後に一言、2月に出した「ウィザードリィⅡ」について。原作とちょっと違うところもあるけど、これもウッドヘッド氏お墨付き。こちらのほうもよろしく。

すぎやまこういちの

ゲーム漂流記 1

ゲスト／
鴻上尚史氏



男同士、火花を散らして燃えるようなゲームがしたい！

ゲームはバランスだ！

すぎやま　鴻上さんは、結構ボードゲームもやるらしいね。
鴻上　僕は、「バンカース」とか「人生ゲーム」が大好きでしたからねぇ、子供心に興奮した記憶があります。
　今もよく仲間を集めて新作のゲームをやってみるんですが、最近あまり感動したことがないんですよ。
　ゲームはバランスが難しいですよね。どのゲームとは、なかなか差障り（さしさわ）があって言えませんけど（笑）。
（ボードゲームを）試しに始めてみて、1回終わるのに4～5時間かかりましてね、もーお前上がっていーよ、というのがある。
すぎやま　それ、サイテーね。
鴻上　ねぇ。かたやすぐ終わってしまって、何がおもしろいんだろうこのゲームは、というのもありますよね。バランスが最初の絶対条件ですよ。
すぎやま　ファミコンのゲームでもボードゲームでも、ゲームバランスはすごく大事ね。

ゲームを軽んじていないか!?

すぎやま　「モノポリー」はどうですか?
鴻上　「モノポリー」はなぜかやりませんでしたね。やらにゃあいかんとは思っているんですが。
　やりたい、やりたいと言ったらゲームをくれた人はいるんですが、いかんせん、あれは仲間を養成しないといけないじゃないですか。
すぎやま　そうなんだね。麻雀はすでに養成された人が山ほどいるけど、「モノポリー」や「ブリッジ」をやるには、まず人を捜すのが大変。
鴻上　それに「バンカース」やろうぜって言っても、男と男が火花を散らしてやるっていうニュアンスを、なかなか理解してくれないわけですよ。また鴻上が暇こいてるからとか（笑）、どうせ仕事から逃げ出したくて遊ぼうとしてるんだとか。
　そういうふうで、つまりまだ一般的には、キャンプの夜にやるとか、正月に酒かっくらってやるといったイメージしかもってないんですよね。
すぎやま　まだ日常じゃないんだね。非日常のシチュエーションじゃないとやらない。
鴻上　そーそーそー。それが非常に悔（くや）しいんですけれどね。
　昨日も芝居が終わった後、麻雀したいなぁと思ってメンバーを集めたんですが――僕は演出家で社長なのに（笑）――3人しか集まらなくて、結局沈没して帰ったんです。
　やっぱりみんな軽んじてますね、ゲームを。

ゲーム好きのまわりは火花の臭い！

すぎやま　海外の娯楽小説なんかじゃ、「モノポリー」が日常として出てくるけどね。
鴻上　あれは何人でやるものなんですか?
すぎやま　2～6人だけど、一番おもしろいのは5人でしょうね。「バンカース」は「モノポリー」をお子様向けにした翻訳（ほんやく）版だから。
鴻上　確かに小学5、6年頃やって興奮した覚えあります。
すぎやま　僕も「バンカース」は売り出されるやいなや買ってやったんだけどね、その後すぐ続いて「モノポリー」が出て。やったら、もう「バンカース」はできないね。

鴻上　先生はいつもどんなメンバーでやるんですか？

すぎやま　昔——フジテレビのディレクター時代は、子分どもがしょっちゅう家に集まってね。不思議と僕のまわりはゲーム好きが集まってね。

鴻上　なるほど！　最近は？

すぎやま　集めようと思えばいつでも集まりますよ。

鴻上　いいなぁ、そーゆーの。それはやっぱり、先生のまわりに火花の臭いがするから集まるんでしょうね。

オレがゲームしたいって言うと、どーも……。

すぎやま　顔つきが柔和すぎるんだね（笑）、火花が見えない！

最近は、阿佐田哲也さんが急にボードゲームやカードゲームに凝っててね、やろう、やろうって、けっこう騒いでてさ。

たとえば「キャリア」のおもしろさ

鴻上　先生が一番勧めるのは、ボードゲームでは「モノポリー」ですか？

すぎやま　そうだねぇ、「バックギャモン」は別として、さいころを振るボードゲームらしいものでは「モノポリー」。そして「キャリア」だね。

鴻上　「キャリア」というと？

すぎやま　あちらの「人生ゲーム」だね。ただ、日本で売られているそれとは別物。日本のはすごろくに近いでしょう。海外のは、戦略を考えてやらないといけない。相手を蹴落としたり、取り引きしたり。で、蹴落とされると失業して〝パーク・ベンチ〟といって、公園のベンチで日向ぼっこ！

鴻上　いーな、いーな。そーゆーの、いーなぁ！

すぎやま　そこから抜け出すのがまた大変で、ゾロ目を出すとか、背広、ネクタイといった衣類を買いそろえて面接に行かないとダメ、就職できないわけ。

鴻上　それは日本語版は出てないんですか？

すぎやま　日本だけないの。世界的に大ヒットしていて、アメリカ東海岸バージョン、西海岸バージョンをはじめ、フランス、ドイツ……といっぱいあるんだけど。なぜ日本だけ出ないのか不思議でね。

鴻上　先生は英語版かなんかをやったんだ。

すぎやま　いやもう、家にはいろんなバージョンがあるよ。

鴻上　な・る・ほ・どぉ。

で、その遊びが本になってしまうという……、こんな楽なことはないですね（笑）。

すぎやま　言ってみりゃあね。僕は運の強い質だからね、好きなことをやってると、それが仕事になっちゃうという。幸せな人生送ってますよ。

鴻上　先生は、勝たないと我慢できない質ですか？

すぎやま　いやいや。

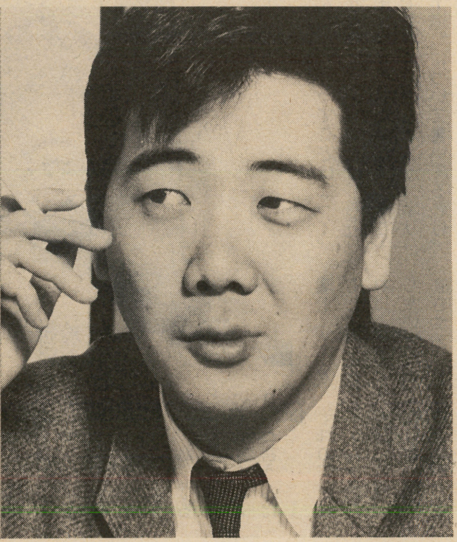
鴻上　楽しめればいい、なるほど。でも、あんまり負け続けるとだんだんムッとしてくる？

すぎやま　機嫌は悪くならないよ、悔しいけど。

コノヤロー!!ってときはね——僕らは〝ムゥ蒸気〟って言ってるんだけど（笑）——身体にムゥッとした蒸気が溜るでしょう。だからでかい声で。

「不愉快!!」って叫んで、ムゥ蒸気と身体に溜った悔しい悔しいという毒素を一気に吐き出すわけ。

鴻上　理性的に怒っているわけですね、それは。



鴻上尚史氏（劇作家・演出家）

1958年8月2日生まれの30歳。早稲田大学在学中に劇団「第三舞台」を旗揚げ、『朝日のような夕日をつれて』『宇宙で眠るための方法について』など、すでに多くの作品で知られる。最近は映画『ジュリエット・ゲーム』の監督としてマスコミをにぎわしている。

創作の基本は感受性だ！

鴻上　実際ゲームを作るって、すごく大変でしょうね。

じつは最近ね、ファミコンゲームはおいといても——作ると2年くらいかかって人生つぶしそうだから——ボードゲームを一つ作ってみたいなぁ、なんて思い始めてるんですよ。

後から後から新作が出てくるんだけど、ウン？って首をかしげてしまうのが多いから、ここでイッパツまともなのを作ってみようかな、とね。とはいっても、アイデアで勝負しないといけないし、バランスも考えないといけない。

そしてなにより、古今東西のゲームにも通じてないといけませんよね。

すぎやま　そんなことないんじゃない？

鴻上　いやぁ、だって「あれはどこそこの完全なパクリだな。そーゆー恥ずかしいことをしちゃあいけないなぁ」とか「日本じゃまだ知られてないけど、これはイギリスで有名なアレと同じじゃないか」みたいなね。知ってたら言ってみたいってとこ、あるじゃないですか。

それで、作った後でそんなことを言われちゃねぇ……。

すぎやま　でも、僕はゲームを作るのに一番大事なのは、どういうことが楽しいかを感じる感受性、これだと思うね。

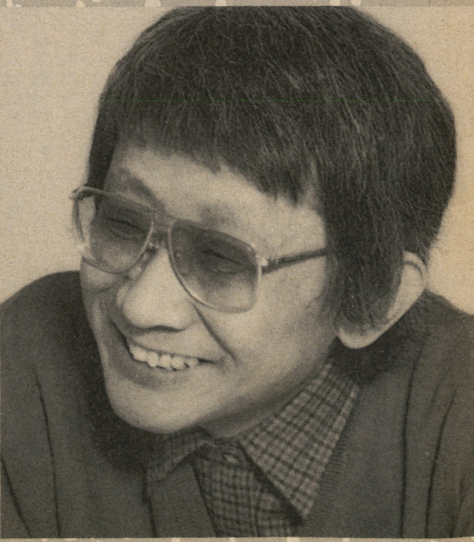
どういう瞬間が楽しくて、どういう状態がカッタルイかという感受性が、最終的にはモノを決めていくという。

もちろん、それを支えるための理論やテクニックも必要だけど。

それは舞台の演出でも同じでしょ？

鴻上　そりゃそうなんですけどね。複雑だからいいってもんじゃないし。すーっごい単純な場面だけど、捨てがたいというのもありますしね。何が心に触れるかという……。

すぎやま　理屈じゃない。



鴻上　焼き直しだろうがパクリだろうが、その作品に共有できるおもしろさがより多ければ、それはそれで評価されていいという……なるほど。

確かに、誰も気づかなかったような新しいことをゲームなり芝居なりに生かせたら、それはすごいことなんだけど、それがちっともおもしろくないってんじゃ、作り手の自己満足に過ぎませんね。

ルールの改悪はよくない

鴻上　先生は、自分でゲームのルールを作り変えることはありますか？

すぎやま　うーん、ない。

鴻上　僕は、遊びながらああしようこうしようって、けっこうやってるんですよね。

すぎやま　ゲームにもよるね。とくに新作に多いんだけど、つまんないもの、これはルールを変えたほうがいいね。

鴻上　でしょう？

すぎやま　だけども「バックギャモン」のように、有史以前からあって今でもやっているような、歴史のふるいにかかってきたゲームは、もう変える余地は絶対ない。変えたらそれは改悪になる。

鴻上　でも、麻雀なんかでもかなり変わった新しいルールがあるじゃないですか。〝割れ目がぶっとび〟とか（笑）。あーゆーのはどうですか？

すぎやま　嫌い！

麻雀というのは、もともと戦略・戦術のあるゲームで、運30%・戦略70%だった。それを戦後、日本でいろんなルールを、やたらくっつけたでしょ。それが逆に麻雀というゲームをスポイルしたと思っているね、僕は。

今じゃ、運と戦略（技術）の比が逆でね。ゲームの本質が変わってしまったというか。

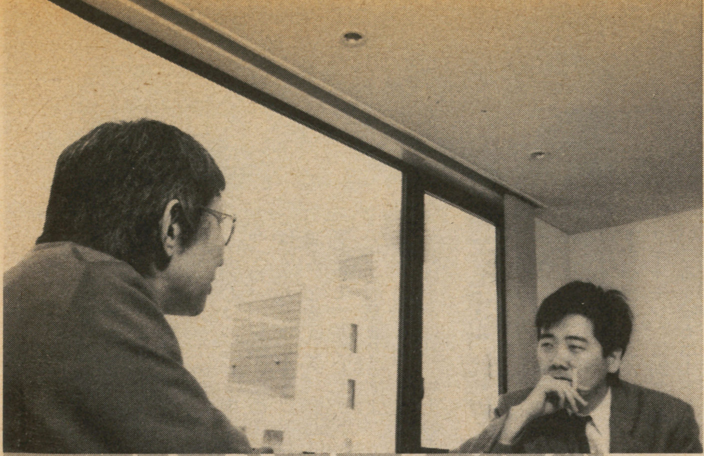
鴻上　誰でも勝てる要素がありますからね。初心者でもプロに勝てるんだ。みたいな。

すぎやま　戦後の平等志向が、アメリカの機会均等というのじゃなくて、結果平等主義になっちゃったんだよね。

鴻上　僕なんか、でも〝割れ目ぶっとび〟のルールを初めて教えられたときは衝撃を受けましたけどね——こんな可能性があったのか!!って。

もうこれ以上、手のつけようがないだろうなっていう麻雀ルールで、人々はこんなことを考えていたんだ、こんな可能性があったんだって。

すぎやま　そうか（笑）。



僕は昭和15年ごろに、戦術のゲームとして麻雀を覚えたから、運ばかりじゃつまらない。なんでもアリの麻雀をやるくらいなら、「チンチロリン」をやったほうがまだ楽しいね。

ギャンブルよりもゲーム志向

鴻上　そういえば、麻雀をする人がどんどん減ってきているんですよね。早稲田の近くの雀荘なんかも続々と減んでますが。

原因は2つだと思うんです。4人という人間を集められなくなったのと、複雑なルールを覚える根気がないってこと。

昔は無理やり覚えさせられたし、覚えたじゃないですか、負けるとコンチキショーッ!!って、覚えなきゃイケネエなぁって。

ルールを覚えたいなんていうヤツがいると、どこでもホイホイ教えに行くんですけどね。いざ、役というのは……と話し始めると、「いいや、やっぱり」って。

あの根気のなさが悔しいですね。

すぎやま　そういう意味では、麻雀はもともとはシンプルだったんだよ。役も少ないし。

鴻上　映画にしても、テレビにしても、間口の広いものが受け入れられているから、そのように変えてきているでしょ。そうするとやっぱり、麻雀みたいに初めにドンとルールがあって、それを自分のものにしない限りはそのゲームは楽しめないというのは、なかなかみんな飛びつかないんだっていう気がしますね。

だからって万人に受け入れられようとわかりやすくすると、同時にそれがもつおもしろさを落としていくことになるじゃないですか。

すぎやま　そうね、それが難しいところ。

鴻上　ボードゲームなんかだと、女の子とキャーキャー言いながら——それはゲームが目的なんじゃなくて——お友達になろうという魂胆で、やる。「人生ゲーム」なら、女の子とペアになって車の駒を動かすとか。

たとえば、ゲームやろうぜ！って言うと、すぐ「女の子は？」って、野郎は聞くわけですよ。で、いや、いないんだけど……なんて言おうもんなら、「男同士が火花散らして、ナニがおもしろいんだ、オマエはっ!?」って（笑）。

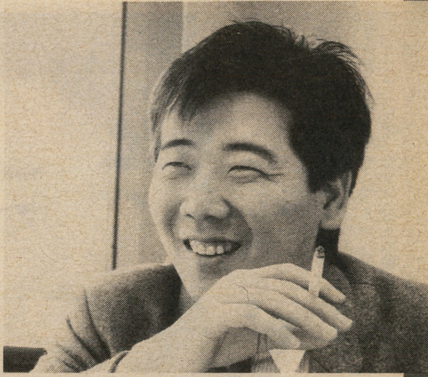
演出家で社長ですからねぇ（笑）、その権限を使えば人は集められるんですよ。でも、ブツブツ言いながら集まって来るのって、イヤじゃないですか。そうすっと、じゃあいいよ、俺は裸の王様じゃないんだから、ってことになって。

すぎやま　そういえば、最近モノポリーの本が出て、そこで糸井重里さんが〝モノポリー道〟について書いてるわけ。

モノポリーっていうと、日本での一般的な考え方は、女の子とキャーキャー、楽しみとしてやる。けれども、われわれは純粋に〝遊び〟としてやるんだ、それは道に入るんだ！と。

これが実におもしろくてさ。

鴻上　いや、本当にそれを理解してくれる人は少ないですよ。



すぎやま　世の中が平和になってくると、闘争本能も薄れてくるじゃない。若い人と麻雀やるとき、レートをいくらにしようかって話になると、「お金賭けないでやりましょう」と言うんだよね。

鴻上　そう!! それの何がおもしろいんだ！——って、これはあんまり大っぴらに言っちゃいけないんだけど（笑）。

すぎやま　世の中全体が、ギャンブルよりもゲーム志向、攻撃型より守備型になってきてるんだね。

鴻上　「俺はギャンブルに向いてないから、しないことにしてる」なんて言われると、悲しいもんがありますもんね。

キミは、それでいいのか？

キミの人生は!?（笑）

ドラクエⅣが待ち遠しい！

鴻上　最近もファミコンやってますか？

すぎやま　もちろん。「貝獣物語」「ファイナルファンタジーⅡ」「ジーザス」。「ジーザス」はテスト版ね。「ファミコン・ウォーズ」もやったし、だいたいはやるよ。

鴻上　まぁ、それだけ忙しいのによくやりますねぇ。でも、最後までいくのは多くないでしょう。

すぎやま　50%ぐらいかな。半分はアホらしくなって、途中でやめる。

鴻上　最近はホント忙しいし、これといって——絶対やれというおふれが来るようなゲームは聞かないから——やってないですね。

すぎやま　RPGをやるなら「貝獣物語」をやりなさいよ。お勧め。

鴻上　先生が言うならやってみようかな、なんて模範的に答えることにして（笑）。

まぁ、でも「ドラゴンクエストⅣ」まで、あと何ヵ月も待たなきゃいけないという気がしてしまいますけどね……。

すぎやま　今、ハッチャキになって作ってるよ。

鴻上　7月ごろの発売ですよね。曲はまだできてないんですか？

すぎやま　半分ぐらいできたかな。今作ってる最中。

鴻上　あらっ!? 僕は、作品は全部できたんだけど、半導体が足りないから発売が延びたって聞いてますけど（笑）。

すぎやま　いやー、じつはヒィヒィ作ってるとこ！

ドラクエは、できあがってから、テストプレイに時間をかけるんだね。さんざんテストプレイやって、それからバランスと音楽の修正をやる。これがないと、やはりいいゲームはできない。

鴻上　画面はつながっているんでしょ？

すぎやま　まだ完全にはなってないね。映画でいうラッシュ試写って感じ。

ドラクエⅣはⅢを超える!?

すぎやま　今度のはすごくいいよ。僕の感じでは、Ⅲをさらに超えたものができそうだね。僕自身楽しいもの。

最終的な打ち合せのときに、謎になってる部分が画面に出そうになるでしょ。僕は「そこ見たくない！」と言ってパスするの。音楽を作るのに謎は関係ないですからね。今から謎の部分がわかってたら、ちっともおもしろくない。

鴻上　パーティーが多いとか、5部構成になっているとか、予告を聞くだけで大変そうでねぇ……。

すぎやま　やたら煩雑になったり、やるのがしんどくなったり、しないように作るのがこちら側の腕だね。

鴻上　まぁ、Ⅳも仕事をしないでやるんでしょうけどね。困ったもんで（笑）。

シリーズのなかでは、僕はⅡが一番好きでしたね。ラゴスとかに苦しめられた分だけ、よけいに好きになっちゃって（笑）。つまると、夜中の3時でも5時でも友達に電話かけまくって。逆にかかってきても、文句は言わない！ お互い様だから（笑）。

すぎやま　Ⅱは、最後の迷路のマップを書いたんだよね。この不精者の僕が（笑）。マッピングしたのはこれと「ゼルダの伝説」だけですね。

「MOTHER」に期待！

鴻上　僕は、堀井さんの一連のゲームは好きですね。他には「桃太郎伝説」とかがおもしろかったですね。

いやもう、最近はこれは間違いなくおもしろい、というのしかやらない。懲りてますから（笑）。RPGの初期はやたらと飛びつきまして、次々に、この駄作があっ!! という思いをね（笑）。

すぎやま　いわゆるくそゲーってやつだね。

鴻上　ROMを壁にぶつけて壊してやりたいというのが、たっくさんありました（笑）。

すぎやま　最近でもありますよ。今どきこんなものよく商品にしたな、というドひどいのが。サウンドにしても、BEEP音みたいなものでね。

それは、某レコード会社が出したRPGで、ナントカⅡというやつ（笑）。

それはさておき、糸井重里さんも、とうとう発表したね。

鴻上　そう！ 2年くらい前から作る、作るって言ってたけど、その後なんにも音沙汰なかったから、止めたのかと

すぎやまこういちのゲーム漂流記1

思ってたら(笑)。
すぎやま　発売は夏、どんなゲームができるか楽しみだ。
鴻上　「MOTHER」ねえ。堀井さんも考えていないアイデアを、私は2つもってるんだって言ってましたけどね。秘密兵器の一つはラストに関係してるんだって。それが何か確かめてみたい(笑)。

なぜつまらないゲームができるか

すぎやま　そろそろ開発スタッフと会社で、ユーザーがゲームを選べるようになってきたね。
　少なくとも任天堂の宮本チームの作ったものはハズレがない。ナムコもハズレない。ゲームはレコードと違って、やってから買うわけにはいかない。ゲームにこそ成熟した批評家が必要だね。
　でも、ゲームメーカーの広告をいっさいとらない批評誌が出版されないと、批評家は育たないよね。
鴻上　広告がないと、ゲーム誌はつらいでしょうね。
すぎやま　同人誌とかゲリラ的にやるしかないんだね。鴻上さんとか、やらないかな。
鴻上　とんでもない、そんな石を投げられるようなこと！
　でも、週刊朝日のコラムでくそみそに書いたことありますけどね。実際そのゲームをやって、くそみそのやつだったから、クソだっ！　って。そのへんは実際にやってないと書けないじゃないですか、人伝てじゃあね。
すぎやま　そりゃ、そう。
鴻上　作っている途中でわからないんですかね。これはくそゲーになるぞって(笑)。
すぎやま　そこが不思議なんだよね。
鴻上　初めから手ぇ抜いて作っているのか、よっぽどバカが集まっているのかねぇ。
すぎやま　メーカーの中でも、もともと遊びが好きで、ずーっとやってきたところはいいゲームを作る。だけど、そもそもゲームを作る会社じゃなかったところが、ファミコンブームになっておいしそう！というので参入したのは、圧倒的にくそゲーを作るね。経営者がわかんないんだろうね。たかがゲームって、バカにしてかかってるところがある。納得できるものができるまでは出さない、そういう体制じゃなくて、先に発売日や定価を決めて、それに合わせて開発する。これは日本の映画界、レコード界、だいたいこのパターンね。
鴻上　でも、それだけ一時期は、やっぱり蜜があったんですね。今はもうないですよねぇ？
すぎやま　今もあると思うのは、幻想ですねぇ。

「そして伝説へ」は青ざめた

鴻上　ドラクエのレコードの話は、僕から出したんですよね。IIIが出るっていうんで、それに向けて何かできないかなと。その裏には、ドラクエIIにはまってて、映画が1年遅れたという事情もありましたが。映画のシナリオ書かないでやってましたから(笑)。
　で、レコードはシャレでいってみようかなと。歌えるとは思いませんでしたけど(笑)。
すぎやま　鴻上さんからその話がきて、もう、まっ青になったね。ドラクエIIIの場合は、歌える曲が1曲もないわけ。器楽曲として作曲していたから。たとえフランク・シナトラだって、マイケル・ジャクソンだって無理(笑)。IIならばっちりの曲もあったんだけど。
鴻上　僕も楽譜を見て、突然出て来るシャープやフラットに青ざめました(笑)。大変だった！
すぎやま　よくやった(笑)。
鴻上　「冒険の旅」です。
すぎやま　これは、ブラスバンドに似合う曲だけど、少しはなんとかなるかもしれない。
　で、もう1曲は「そして伝説へ」ねぇ——えぇぇ、なにおぉっ!?　あれは、はなからオーケストラの曲みたいなもんで、途中でどんどん転調するし、そうとう達者な人でも音程をとるのが大変。鴻上さんは、音大の声楽科の出身かって聞いたら、そんな経歴はありません、って言われてね。驚きましたね(笑)。
鴻上　あの歌詞はラジオのリスナーから募集して、それに僕が手を入れて、いろいろ協力していただいてやったんですけどね。
すぎやま　ザ・タイガースの「花の首飾り」と同じ、一般募集の詞にプロ(なかにし礼)が手を入れて。詞はよくても、歌にするとメロディアスじゃないからね。
　で、実際にレッスンして、1回歌を聞いてみたんです。
鴻上　イヤ、先生、それはもういいですよ。
すぎやま　それがお世辞にも、歌唱力抜群とはいかない。
鴻上　アハーッ!!
すぎやま　へたではない、カラオケ・スナックなら十分通用するけど、プロでは難しい(笑)。
　でも、ドラクエの歌を歌うにあたって、鴻上さんの誠実さや気持ちが、ちゃんとリスナーに伝わるレコードに仕上がりましたね。
鴻上　いや、もう……(笑)。
すぎやま　とても素直にやってくれたんで、鴻上さんを人間として好きになったんです。それがよかったですね。
　放送ではふざけたことを言ってるわけだけど、基本的に軽くはないの。歌っているときも、もうマジ！そのもの。
BEEP　で、歌の出来は？
鴻上　だってアータ、先生の家で〝アアアアアー(ドミソミド)〟ってやった人間の気持ちになってみなさいっ!!　えぇっ！(笑)

発声練習の練習が奏功して29位!?

鴻上　早大にシャンソン研究会があって、そこに3日間ぐらい通いつめたんですよ。まず発声練習の練習をしましょうって、マネージャーに連れて行かれて(笑)。そこじゃあ、なんだこいつは？　みたいにジロジロ見られて。
すぎやま　ドミソミド、レファラファレっていうのをすぐにクリアしたんで、アレッと思ったの。ド素人は、まずそこでひっかかる。
鴻上　そりゃ、やりましたよ。
すぎやま　だまされた！　こりゃ初公開の裏話だね(笑)。
鴻上　でまぁ、リスナーを集めてア・カペラでこれを歌ったりするんですよ。嬉しいことに、歌詞についてきてくれるんですね。
すぎやま　オリコンにも載ったもんね。
鴻上　初登場で29位にはぶっ飛んでしまいましたね(笑)。
すぎやま　たいしたもんだよ。
鴻上　ひとえにドラクエファンのおかげです。みなさまにひたすらおすがりして(笑)。
すぎやま　このレコードを出したのは記念になりますよ。これだけ入れ込んでゲームを楽しんだんだ、というね。
鴻上　ドラクエは、これから先伝説のゲームになっていくでしょうね。
すぎやま　今の子供たちが大人になったときに、忘れるものと、一生覚えてるものとに分かれるだろうけど、ドラクエは一生忘れないだろうね。
　エニックスの人にも言ってるんだけど、ドラクエをI II III合わせて1本にまとめたソフトを、バッテリー・バックアップ付きで出してほしいんだよね。小説だと、いつかは全集とかになるじゃない。
鴻上　それはいいですね。僕も賛成！　仕事をしないで、それをやり続けるのが夢ですね。忙しくちゃいけませんね、人間は。でも、先生は、忙しいなかでもよくやりますね。
すぎやま　僕は、酒を一滴も飲まないから。普通の人が飲むのに使う時間と体力がゲームに使ってるんです。

次はオペラか!?

すぎやま　鴻上さんは舞台の脚本を書くときに、字を書く前に絵が浮かぶわけでしょう。
鴻上　そうですね。書いてからの場合もありますけどね。
　おもちゃ会社そのものを設定にした話も書いてるんですよ。『朝日のような夕日を連れて』という旗揚げの芝居で、8年くらい前なんですけど。ルービック・キューブをみんながやってるのを見て、これはおもしろいと思って。
　ほかにも、ぴゅー太くんとかファミコンとかのコンピュータ・ゲームも、結構使ってるんですよ。定期的に2年おきくらいに。
　堀井さんがそれを見てくれましてね、身につまされる話だって言ってましたけど。
すぎやま　そりゃ初耳。
鴻上　僕が'87年に本を書き上げた日の朝、偶然にもルーカスが作った「ハビタット」の記事を読みまして、これがたった今書き上げたものと同じ内容だったんです。ガクーッときてね、でもしかたないからすぐに書き直しましたけど。
すぎやま　僕が今やりたいのは、ドラクエのオペラね。鴻上さんオペラはやらないの？
鴻上　オペラは詳しくないですからね。でも、歌は当分いいですよ。



何か言いたかった

「何か言いたかった」は、5月号で最後だけど、6月号からは新コーナーが始まるのでビシビシ厳しい意見や感想を送ってくれ。

●セガのキャラクターゲームについて……。

メガドライブは、FCユーザーより高学年のユーザーを対象にしていると思う。それなのに、キャラクターゲームで「おそ松くん」というのはかなり無理があるのではないか。いくら人気アニメといっても、中高生クラスでは、あまり見ないと思う。そういうのをゲーム化するのは、メガドライブにはふさわしくない。自分としては、「北斗の拳」の続編を出してほしい。

（宮城県・めぐ）

●PCエンジンのダンジョンエクスプローラーについて。

グラフィックは、マイキャラ、敵キャラ、各シナリオのボスキャラ、背景など、どれも魅力的ですばらしい（欠点といえば、プリンセスの顔。デカイ！）。BGMも高水準。音は、アナログシンセのような重厚な響きで、曲自体もよくできている（個人的には、〝シェリーの塔〟のBGMがオススメ。薄いブルーの背景に、とてもよくマッチしている）。ゲームバランスも問題なし。操作感覚も実にスムーズ。発売前はIPだと、キ・ツ・イ、といわれていたけど、バランスよくクリスタルを取れば、どのキャラでもエンディングまで行けます（バードは途中で、ハーミットに転職させましたけど）。このゲームのクリアのポイントは斜め撃ちをマスターすることにある。やり方としては、IIボタンを押しっぱなしにすると、マイキャラは移動せず、方向だけ変わるので、わりと簡単にマスターできると思う。アクションRPGとか、アクションシューティングとか呼ばれているこのゲーム、実質はグロウアップアクションシューティング。パスワードも短く、メインのダンジョンもマッピングするほど複雑なものはないので、各シナリオともサクサク進めてじつに爽快。これまでのPCエンジンのソフトのなかでは、群を抜いてすばらしい完成度をもったゲームだと思う。

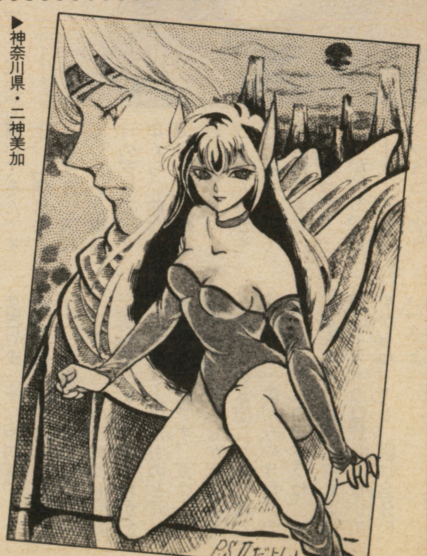
（兵庫県・嶋栄司）

●みんな「グラディウスII」やったか!? おもしろいよ！　やっぱりオプション4個はよい！　しかもパワーアップ選択もそのまま。音楽もゲーセン版とほとんどいっしょ。難易度もちょうどいい。とくにクラブとゴーファーを見たときは、脳天さか落としくらって、プレス機でつぶされたような気分！　ちらつきも3面の結晶以外あまりない!!　コナミさんえらい！　最高！

（宮崎県・りーくすぷらった）

●ナムコさーん。メガドライブ版ドラゴンスピリットを出してください。X68版やPCエンジンでできなかった全方向自由スクロールが可能な最強のドラゴンスピリットとして、一般のテレビの横長画面の不自然さをメガドライブの2重全方向スクロールを活かし、4枚分のスクロール画面のなかをプレイヤーがファンタジーゾーンのような感じで自由に動けるようにしてほしい。縦スクロールゲームの最高の名作ドラゴンスピリット、いつかかならずメガドライブから出してくれ！

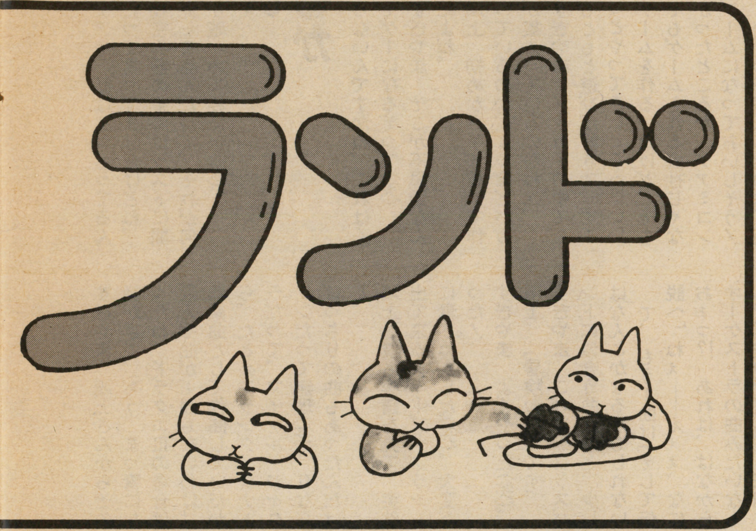
（愛知県・石川淳二）



▶神奈川県・二神美加

○メガドライブの参入メーカーが発表されたが、一部足並みがそろわないところもあって、実際まだまだ予断を許さない状況なのが本当のところ。だからBEEPでもいいかげんなことは、ちょっといえないのだ。

しかし、高性能のスペックをもったマシンだけに今後に期待したいね。



じゅもんがちがいます

担当 YAS

とっても残念な話なんだけど、長い間続いたじゅもんコーナーは、今月をもって終わらせてもらうことになった。

残念だけど決まってしまったものはしかたがないので、最終回のじゅもんをしっかりやっていこうと思う。

♥う！　SHOTAN（えいりやん）死んでるうー

——エイリアンシンドローム

♥初陣の乱

——ウイニングラン

（千葉県・TAKE　IN）

★今月は最後ということなので、とりあえず点数もつけないことにした。先月までに規定の30点に達している人には粗品を贈呈した。あるいはしておくからね。

♣渡来ばばあ、刺す！

——ラストサバイバー

♣いい靴だと！　だますな！

——ダイナマイトダックス

（兵庫県・セガの帝王）

★せっかく渡来してきたばあさんを刺すなんて、キミはなんて残酷なんだ。

♣今しんどいかあ？

——マインドシーカー

♣ウ！　あのぼーや富豪！

——ゴーファーの野望

♣大霊界

——大海令

（東京都・叡智通皇）

★最後の大霊界は、その文字を見ただけで笑えてしまうという、半分ずるいネタだったんだけど、とりあえず採用してしまった。

こういうあぶないネタって個人的には結構好きなんだけどなぁ。

♥最高の感動

——最後の忍道

♣手、売る魔

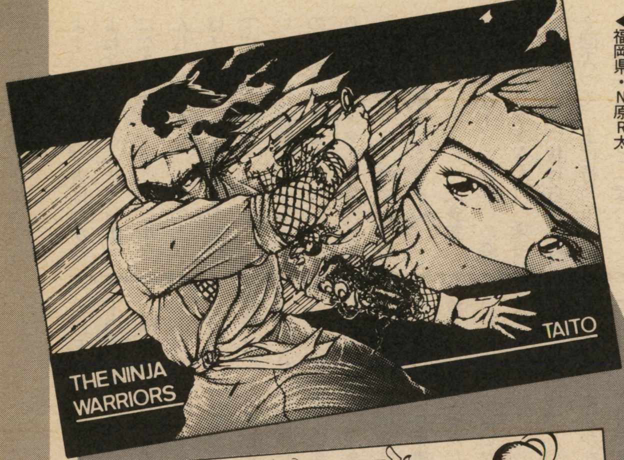
——ウルティマ

（新潟県・小林くん〝）

★最後の忍道でもう一つ考えてみた。ズバリ「最後の勘当」だ。いつも学校をさぼったり金を使い込んだりしているえいりやん。今まで何度も勘当一歩手前までいっていたのだが、今度こそ本当に勘当されてしまった、というストーリーつきのギャグ。

この物語は半分実話（悪業

を重ねているところは本当の話）で半分冗談なので、本気にしないように。
♣今から無題
——大魔界村
♣ババーとさすらい
——ラストサバイバー
♠立つ堅いイカに何か言いたかった
（茨城県・G・みすかん）
★ラストサバイバーが「ババーうんぬん」というアナグラムにしやすいようだね。
♣漁師戦前
——死霊戦線
♥がんばれ5円も通貨
——がんばれゴエモン2
（岡山県・かねら）
★5円も通貨というのが、この本が出ているころには導入されている「消費税」を思わせるようでいいね。
というわけで、じゅもんのコーナーもこれでおしまい。



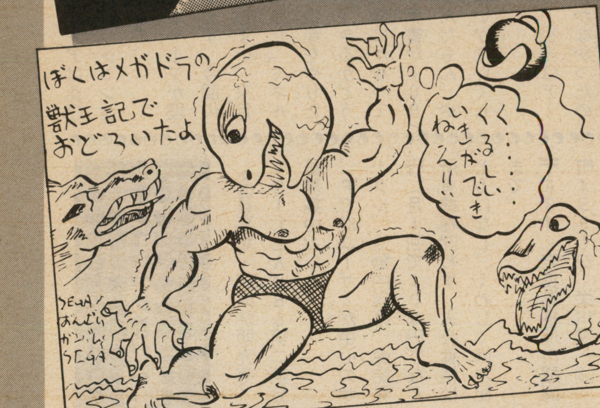
◀福岡県・N原R太

●

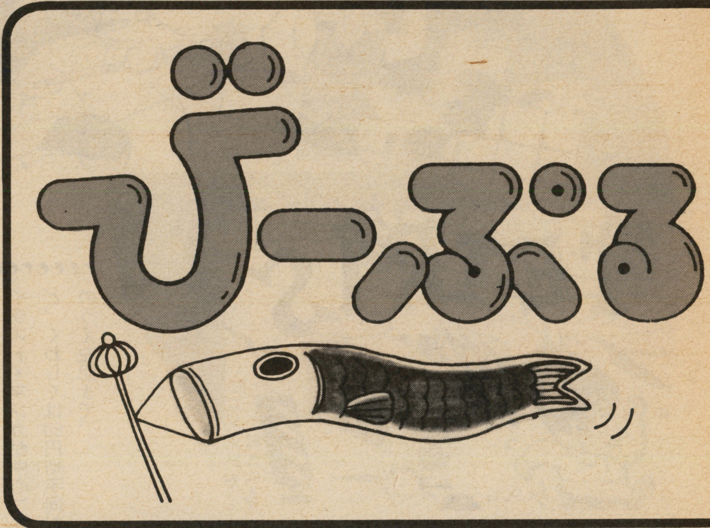
次回からスタートする「ギョーカイに言いたい」は、4月号で大好評だった本誌特集このびーぷるランド・バージョンというわけで、毎日どんどんハガキが送られて来て、編集者も大ヨロコビ。

これからも、他誌のマネではない独自の企画で、このコーナーを盛り上げていきたいと思っている。

日頃ゲーム誌、ゲームメーカー、ゲームライターに対して思っているコト、なんでも言ってきてくれ！　よろしく。



◀東京都・稲本昇



SPACE 119

担当 SHOTAN

編集者のラバワクZ17の妨害をかわして日本に帰ることができたSHOTANです。マスターシステムのランボー3（オペレーションウルフっぽい）と上海（いいよー）も手に入ったし、サイキック5（サウンド最高！　SOTバンドなんか目じゃない）も安く譲（ゆず）ってもらえたし、もう満足。でも、あっちで食った料理が物足りなかったけどね。まぁ、行ければもう1度行きたいと思ってます。編集者が思いっきり忙しい日を選んで。（たった2泊3日の香港行きでこれだもんな——。㊢一同）

と、前置きが長くなってしまったので（ホント！）、急いで始めましょう。（早くヤレ！）

Q　ファミコンのアキラでの質問です。力が制御から離れつつある鉄雄と大佐がいるところまでは進んだのですが、ここで、鉄雄を撃つと偽（いつわ）り（？）のエンディングになってしまいます。かといってほかのコマンド（ダッシュするなど）を使うとゲームオーバーになってしまいます。どうにか映画どおりにならないものでしょうか？
（愛知県・加藤成人）

A　アキラ最大の難関といわれるこのシーン、最後ですからねぇ難しくなってもいいとか考えてるんでしょう。というのは真っ赤なうそ、じつはここは映画とはちょっと違って、ケイからもらった手鏡（映画にはなかったはず）を使わなきゃいけないのだ。手鏡を投げて（レーザーを投げないように）、レーザーを反射させれば右腕に命中……するはず（左腕に命中させないように）。鉄雄はどこを撃っても「胸に命中」します。

ちなみに、私はこのゲームのおかげで白髪が増えた人を知っています。

Q　FC版の「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」であがれません。どーしたらいーですか？
（愛知県・岸本欣也）

A　えー、ちゃんとあがれる



▶千葉県・ウェアキャット



▶福岡県・R・ABA

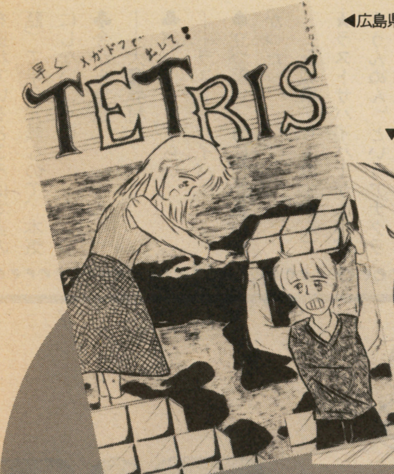
よー。麻雀の遊び方はわかるよね？　すると「チョンボ」になるとかそーいうレベルなんじゃないかな。このゲームはチョンボ、フリテンがある（ふつーの麻雀ゲームってそういうときは無視するでしょ）ので気をつけよう。

Q　FCのメタルギアでビル5に行けません。迷いの森の抜け方を教えてください。
（多数）

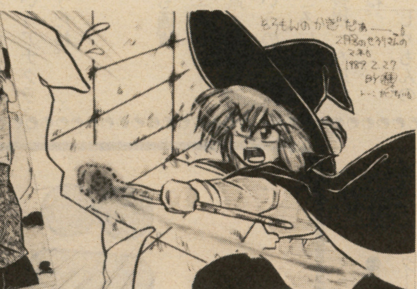
A　これねー。この迷いの森がけっこうサギなんだ。場所はビル3の下。抜け方は左に2回入って、上に行って、もう1度左に行くと「ぽわ～」というチャイムが鳴って、ビル5に行けるはず。ちなみに私はFC版メタルギアは急○下○撃○AOUバージョン並の駄作だと思います。

いやー、何とかページが埋まった。とりあえず、今回の質問はこれでおしまい。来月はたまりにたまった「ミネルバトンサーガ」特集をやりたいと思います（できるかどうかは私の進行状態にかかっている！）。なにせ葉書が100枚くらいきてるんだもん。やらないわけにはいかないでしょ！

そんなわけで、担当はアーガスのハーネスがなかったのでやりたくてもできないSHOTANでした。



◀広島県・RIえくすとら


▼栃木県・松浦桂



◀長野県・BUG

サークル紹介

〈会員募集・同人誌販売等〉

☆BILLADES第二期会員募集中!!
PC88ユーザーが中心のサークル。活動内容は、会誌発行（月1回で100円）など。所有機種問わず。入会資格はとくになし。くわしくは左記まで。
〒634　奈良県橿原市醍醐町459―26　栄川賢一(18)

☆Legend Forever会員募集!!
ファミコン・アーケードなどジャンルに関してはオールラウンドのサークルで、活動内容は会誌発行（2か月1回。イラスト・マンガが中心）など。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。
〒229　神奈川県相模原市下九沢1943―19　高木方「L・F」〝Beepみたゾ〟係(15)

〈新規発足サークル〉

☆GAME Sound&Video FAN会員募集中
活動内容は月1回の会誌発行やGM・ビデオの交換やダビングなど。会費月200円。入会無料。年齢不問。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。
〒981―04　宮城県桃生郡鳴瀬町宮戸字梨木10　小林忠和(17)



▶茨城県・YUJI

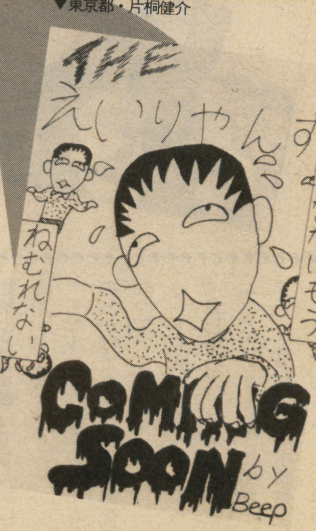
4月号のゴメンナサイ

●P47の本文中の「スーパー大戦力」は、正しくは「スーパー大戦略」です。
●P77の「ファンタシースターII」の本文中で、ならず者の死体の懐（ふところ）から、コンテナのキーとダイナマイトを1本、そして手紙をとりだすと、とありますが、この場面ではダイナマイトを手に入れることができません。このダイナマイトはバイオシステム内にありますので、そちらに行って捜してみてください。どうもゴメンナサイ。
●P116・117のスケジュール表に、いくつか間違いがありました。「蒼き狼と白き鹿」は、正しくは「蒼き狼と白き牝鹿」です。「キテレツ百科」は、正しくは「キテレツ大百科」です。「忍者龍剣伝」は、正しくは忍者龍剣伝2」です。テクモ商事は、正しくはテクモです。アーテディングは、正しくはアートディンクです。
メーカーの担当者の方々には深くおわびいたします。

4月号のゴメンナサイ大賞(!?)は、「ファンタシースターII」に決定！　なにせ前評判の高かったゲームだけに、発売日（3月21日）の昼過ぎから、BEEP編集部のバク電は鳴りっぱなし。いまさらながらPSIIの凄さを思い知りました……。2、3日にすると、編集部の未熟な知識では答えられないムズイ質問が来るようになりましたが、はっきり言って編集部では答えることが不可能です。その辺のことは4月28日発売予定のメガドライブの別冊を見てください。



▲奈良県・さとちゃでごじゃりますよ



▼東京都・片桐健介

3月号 読者プレゼント当選者(敬称略)

①がんばれペナントレース
長野県・寺内羊子／神奈川県・当麻明彦／東京都・清水文男
②ウィザードリィIIリルガミンの遺産
新潟県・北見継仁／神奈川県・太田浩太郎／秋田県・加賀谷浩基
③ゲームコレクション番外編
北海道・前川保代／徳島県・花井一義
④どろろ
大阪府・野村俊二／三重県・長井英和／佐賀県・大串学
⑤ダンジョンエクスプローラー
愛知県・谷本孝博／大阪府・小西正人／愛媛県・藤原慎二／長崎県・松井秀生／広島県・西浦幸司
⑥はにい・いん・ざ・すかい
東京都・松田達也／大分県・橋辺幹雄／京都府・神田隆晴／山形県・渡部洋平／愛知県・浅野克彦
⑦大魔界村カレンダー
広島県・落窪太郎／他9名
⑧カプコン特製シールセット
京都府・吉岡勝美／他29名
⑨WINKノベルティグッズセット
富山県・江尻一郎／愛知県・大同俊明／宮城県・佐々木信和／広島県・中島聡／東京都・成増太郎
⑩MILLS-II
静岡県・松永啓助／他9名
⑪上海
大阪府・野名昭博／他49名
⑫THE功夫
岡山県・武政健／他49名

びーぷるランド89年6月号からの投稿は…

ゲームソフトテストレビュー
ゲームソフトをプレイしてみた感想や意見があったらハガキに書いて送ってくれ。ハードの機種は問わないよ。BEEPのライターより自分のほうがスグレものと思っている人を待ってるぞ！

ギョーカイに言いたい
ゲーム業界のメーカー、ライター、デザイナー、プログラマーなどなど、ギョーカイに何か言いたいことがあったらドーンと言ってやれ！ のコーナーだよ〜ん。

SPACE119
ゲームのここがクリアできない、わからない、といったところをBEEPでフォロー。質問を書いて送ってくれ。来月号からは他のページで連載になるかも!?

サークル紹介
サークル名、活動内容、入会の条件、代表者の氏名、あて先、年齢を100字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号（掲載はしませんが、編集部との連絡のため）を添えて送ってください。

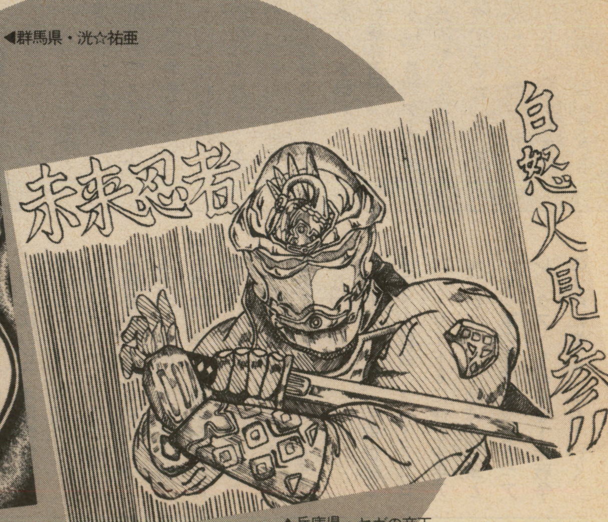
文通したいよ〜ん
住所、氏名、年齢に、軽く一言添えてね。

イラスト
ハガキにペン（鉛筆・カラー不可）でね。

なお、すべてのコーナーに共通していることだけど、投稿はハガキがベター。また、作品には本名を必ず明記するようにね。



◀群馬県・洸☆祐亜



▲兵庫県・セガの帝王



▼北海道・F-14XX



◀石川県・たわわ

文通したいよ〜ん

★ファミコン大好きな人間です。ゲームのしすぎで疲れたときに、いろいろなことを話し合える人、私と文通してください。ヨ・ロ・シ・ク！
〒593 大阪府堺市堀上町31-11 中司正人(20)

★アドベンチャーゲームが好きな人なら、誰でもけっこうです。
〒417 静岡県富士市石坂550-123 猪股敦子(13)

★学校の部活で、ラグビーの練習ばかりしていてあまり女の子と話をしたことがありません。こんな僕と文通してくれたらなーあ。ハウンドドッグが好きです。
〒790 愛媛県松山市石手白石1-9 中村哲也(16)

びーぷるランドへの投稿は…

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル (株)日本ソフトバンク出版事業部 BEEP編集部（各コーナー名）係まで
住所、氏名、年齢は必ず明記してください。イラストは、鉛筆、カラー不可。

インフォメーション ほかほか瓦版

小説 ドラゴンクエスト

エニックスから発売された「小説ドラゴンクエスト」は、竜王の手により再び闇に閉ざされたアレフガルドを舞台に繰り広げられる、若き勇者ロトのファンタジー物語だ。詳しいストーリーの内容は、実際に本を読んでもらいたいと思うが、ドラクエの壮大な世界をファミコンとは別に、文章で味わってみるのもおもしろいだろう。

著者は高屋敷英夫氏、イラストは映画「宇宙皇子」のいのまたむつみ氏が当たっている。

豪華愛蔵本仕様で、定価は1300円。



ヴァリスCLUB登場!

弊社から最新情報満載のゲームビデオマガジン「ヴァリスCLUB」(VHS用)が発売された。

このビデオは、〝最新ゲーム情報〟あり、〝おたより紹介コーナー〟ありのビデオ版ゲーム情報誌といったところだ。進行は、司会役のお姉さん(24〜25歳)が登場し、レポーターのこれまたお姉さん(21〜22歳)とともにテンポよく、アッという間の45分を案内してくれる。主な内容から2〜3紹介したい。

まずは、「どっきりヴァリス」。テレビでおなじみの〝どっきりカメラ〟の日本テレネット版。ここでは、美女にだまされる天才プログラマーが犠牲者となり、見る人の涙をさそう!?

また、「衝撃のヴァリスII計画」では、今夏発売予定のニューソフトの打合わせの様子を実際に取材しており、その熱気が伝わってくる。企画・製作、宣伝など業界内部の極秘情報もあり、本格的だ。これでキミも業界通だ。

このほかに、最新ゲーム情報では〝デス・ブリンガー〟を画面鮮やかに紹介。そして、ついに発売になった〝FM TOWNS〟など。しかも本邦初、ビデオでゲームができる

MS-DOSエンサイクロペディア Vo・1 Vo・2

アスキーから発売された「MS-DOSエンサイクロペディアVol・1システム解説編」と「Vol・2リファレンス編」について紹介したい。

本書は、アメリカのマイクロソフトプレスから出版されている「The MS-DOS Encyclopedia」を翻訳出版したもので、原書はアメリカですでに3万部の発行実績をもち、MS-DOSユーザーから高い評価を受けている。

今回アスキーから出版されるに至って、原書(1600頁)を読みやすいように2巻に分冊して編集された。

主な内容は、「Vol・1」が、MS-DOS開発史・構造・プログラミング・カスタマイズ、OS/2とWindows、プログラミングツールなどの項目からなり、MS-DOS Ver・3・3に関するすべての情報が網羅されている。また「Vol・2」はMS-DOSユーザーコマンド、プログラミングユーティリティ、システムコール、Appendixなどの項目からなり、MS-DOS Ver・3・3のすべてのコマンド、システムコールの情報を網羅している。

定価各7800円。

機動戦士ガンダム0080ビデオ&LD第1巻

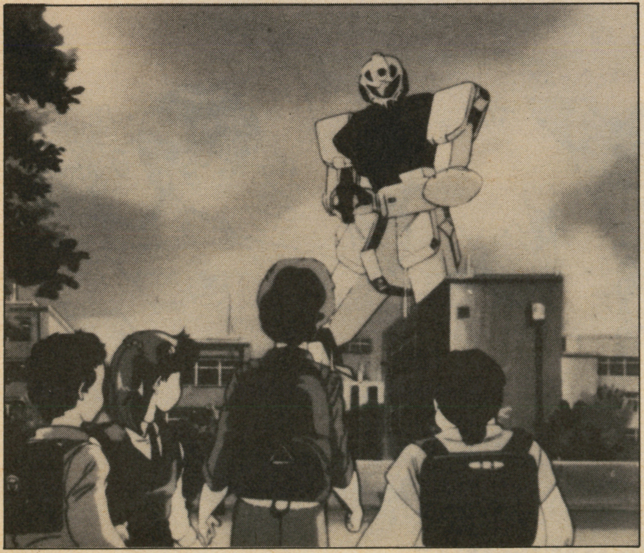
バンダイから発売されたビデオ「機動戦士ガンダム0080―ポケットの中の戦争―」は、機動戦士ガンダム生誕10周年を記念して作られた、ガンダム初のビデオ用新作オリジナル・シリーズだ。

テレビでオンエアされてから熱狂的な人気を得たガンダムだが、今回リリースされたものは、物語の設定を第1作の時代に合わせたものになっており、以後シリーズとして全6巻が発売されていく予定になっている。

ストーリーは、宇宙世紀0079が舞台。スペースコロニー・サイド6に住む少年アルフレッドが、地球連邦軍とジオン軍の最新型ガンダム「アレックス」をめぐる1年戦争の渦中に巻き込まれていく。宇宙空間で展開される戦争が、少年の目にどんなふうに映るのか。このビデオの1つのテーマはここにあるようだ。

スタッフは、監督に「マクロス」の高山文彦氏、ストーリープロットに小説家の結城恭介氏、キャラクターデザインに美樹本晴彦氏ほか、日本のアニメ界を代表する若手クリエイターたちが参加している。

ビデオはVHS、Beta。30分。定価はビデオ、LDともに4800円。



〝ひこひこエース〟（MSX、2、2＋用）をつけての豪華版。これだけ詰め込んで1980円は、お買い得の必見ビデオだ。
VHS、ステレオHi-Fi、カラー45分。定価1980円（税別）。





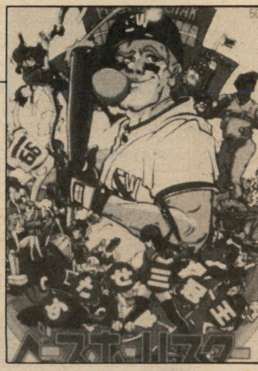
クトゥルフ モンスターガイド

クトゥルフ神話の世界をゲーム化したホラーRPG「クトゥルフの呼び声」についてはBEEP2月号でも紹介したが、今回ホビージャパンより、そこに登場するモンスターガイドとして刊行されたのがこの本だ。

ここ2、3年、恐竜図鑑や、古代に絶滅した動物の図鑑などの出版が目立って多くなっているが、この本もその類の一つ。そこに登場してくるのは実在しない架空の生き物たちだが、サンディ・ピータセンによる背丈の比較図などの細かい説明や、トム・サリヴァンのカラーのイラストが、実在するモンスターであるかのような生々しい迫力さえ感じさせてくれる。

おそらく超自然生物のガイドブックとしては、画期的なものであろう。

定価1600円。



ベースタ・キャンペーンプレゼント

SNKが「ベースボールスター・めざせ三冠王」の発売を記念して、ベースタ・キャンペーンを実施する。

プレゼントの内容は、

●東京ドーム100名（ペアで50組）招待……夏休み期間中に開催される東京ドームでのプロ野球戦チケットをプレゼント。

●ベースタ・オリジナルテレフォンカード100名……ベースタ・オリジナルイラストがデザインされたテレフォンカードをプレゼント。

応募方法は、官製ハガキに住所・氏名・年齢・学年（職業）を記入のうえ、左記までに送ること。

〒568 大阪府吹田市豊津町18-12 ㈱SNKベースタ・プレゼント係

なお、締め切りは5月末日（当日消印有効）。

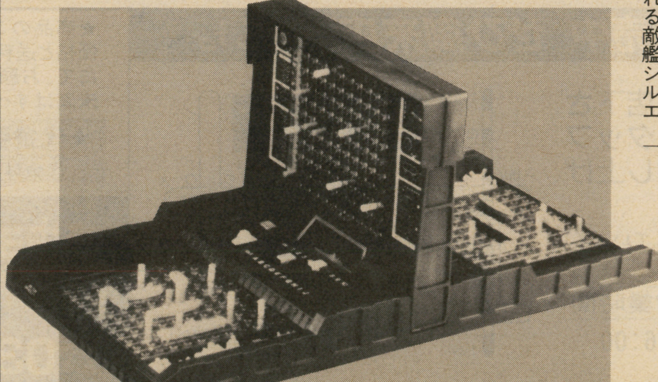
コンピュータ海戦ゲーム バトルシップ

野村トーイから4月15日に発売される「バトルシップ」は、太平洋戦争中の歴史的大海戦「ミッドウェー海戦」をテーマとしてコンピュータゲーム化したものだ。

ゲームの方法は、2人が個別にあらかじめ設定された100パターンのなかから選ぶインスタントプログラミングと、各自が個別に戦略を立てるマニュアルプログラミングでプレイする2種類があり、1人でのプレイも可能だ。

ボタン操作でミサイル発射、実戦ながらのリアルなソナー音、ミサイル飛来音、爆発音、炎に包まれる敵艦シルエットなどは、かなりの迫力があり、より臨場感を盛り上げてくれる。

定価は日本語・英語の2ヵ国語の説明書付きで8800円。



速報！SSTバンドライブ決定!!

2月に行われたSSTバンドのライブは、予想以上の反響を得たが、そのライブをもう一度見られるうれしいニュースがある。

今回のライブステージは、毎年開催されて好評を博している『国際スポーツフェア'89春』（場所・国立代々木競技場およびその周辺）のヤングプラザニッポン放送ステージで行われる。当日はSSTバンド以外のライブもあり、かなりの観客が動員されるだろう。

SSTバンドのライブの日時は、5月4日の5時から6時の間。

ライブにはチケットは必要ないが、フェアの入場料（大人3000円、小中学生1500円）が必要になる。

フェアでは各種盛りだくさんのイベントが用意されているので、これを機会に楽しんでみるのはいかがかな。

メガドライブ参入メーカー追跡レポート

2月28日メガドライブの参入メーカーが発表された。
メガドライブの時代到来を告げるように各社とも
意欲的なゲームソフトを揃えて待っている。
今回、発表後の各社の様子を取材してみた。
この最新レポートをお届けしたい。

メガドライブ参入メーカー追跡レポート

4月号の特報で、メガドライブのサードパーティーの発表を掲載したが、発表のあったのが2月28日、そしてBEEPの最終!!締め切りも2月28日。その時点で得た情報を急きょ入れたため、いろいろと不備なところもあったが、5月号では、その追跡レポートとして参入メーカー各社に、メガドライブ参入にあたっての意気込みや、新作ソフトに関する情報を取材してみた。

今回取材のできたメーカー、ナムコ、タイトー、サン電子、テクノソフト、アスミック、トレコ、マイクロネットの各社は現時点(3月20日)において、参入が正式に決まっている。本誌4月号、または他誌等で名前の上がっているそれ以外のメーカーもあるが、BEEPでは、この取材をする時点で改めて各メーカーに問い合わせ、掲載が許されたものだけをここに紹介する。

これから参入するメーカーもまだ増えるだろうが、くれぐれも憶測やデマに惑わされないように気をつけてほしい。●

なお、メーカー各社には以下の質問項目を設けて、それに答えていただいた。

①今後発売を予定しているゲームソフトのタイトル名は? またその発売予定日は?
②今年から来年にかけて、発売を予定しているゲームソフトの本数は?
③今後どんなジャンルのゲームソフトを発売していくのか? またその理由は?
④メガドライブに移植する場合の問題点は? またどんな点がメリットなのか?
⑤メガドライブ参入に踏み切った理由は?
⑥これからの抱負やアピールしたい点など。

㈱ナムコ

①タイトル、発売予定日ともに未定。
②未定
③未定
④16ビット、2スクロールといったメガドライブのハードの機能を活かしたゲームを考えています。
⑤ナムコの姿勢として、とのゲームマシンをもったユーザーにも喜んでいただけるゲームを提供していきたい、と考えております。参入に関しては、現在のところまだ予定の段階です。
⑥これからを期待してください。

㈱タイトー

①ニュージーランドストーリー
発売日未定
②未定
③とくにジャンルにこだわらずに、おもしろいソフトを発売していきたいと思います。
④現在ではハード自体の伸張性が問題点です。
メリットについては業務用と同じCPU(68000)を使っているので、比較的移植が楽です。
⑤我々は全体的にソフトで挑戦していきたいと考えております。
⑥こうご期待!!

ニュージーランドストーリー

去年の秋にタイトーから出たビデオゲームが「ニュージーランドストーリー」。ニュージーランドの名所をまたにかけた、キィウィ鳥ティキが大活躍する任意スクロールのコミカルアクションゲームだ(画面はビデオゲーム版のもの)。

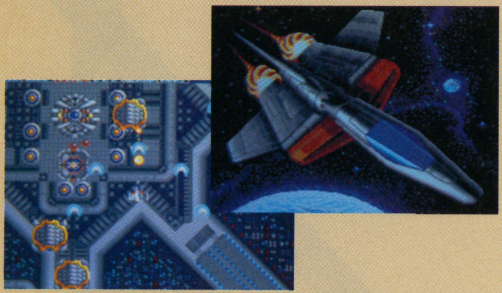


㈱テクノソフト

①サンダーフォースII MD
'89年6月発売予定
②数本
③ジャンルについてはとらわれていません。メガドライブユーザーを考慮したゲームを考えています。
④4HCbitや6MbitROMでも容量が少ないのでデータの圧縮に苦労する。
CPUが16ビットの68000なので動きの速いゲームを作れる。
⑤販路拡大
⑥メガドライブはこれまでの8ビットパソコンはおろか、16ビットパソコンの領域まで驚かす性能をもった優れたハードウェアです。当社はこれまでの68000用CPUソフト開発のノウハウを活かして、メガドライブを骨までしゃぶるソフトを開発していきます。

サンダーフォースII MD

「サンダーフォースII MD」はX68000パソコン版からの移植になるが、新しいキャラクターなども追加され、ゲーム内容もメガドライブユーザーに合わせて作成されている。またX68000版のグラフィックやサウンドもメガドライブ上でそん色なく表現される。このゲームは8方向スクロールならびに横方向スクロールなど、多種多様なスクロールを取り入れたシューティングゲームだが、これもメガドライブの優れたハードウェアにより可能となった。画



面写真はメガドライブ版のものだが、細かいところもじつによく表現されており、今から発売が楽しみだ。

(株)アスミック

①スーパー・ハイドライド
'89年8月発売予定
⑥アスミックは優れたハードに優れたソフトを供給することを目標にしていきたいと思います。

スーパー・ハイドライド

T&Eソフトから'87年11月に発売されたパソコンゲームソフト「ハイドライド3」が、アスミックからメガドライブソフトとして発売される。このゲームはアクションRPGで、パソコン版のシナリオ、グラフィックをバージョンアップさせ、メガドライブ用に新たな趣向を凝らした内容となっている(画面はパソコン版)。

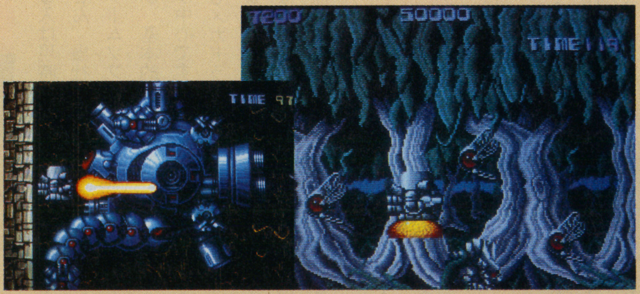


サン電子(株)

①モデムベースボール（仮称）
②未定
③モデムを使ったゲーム。ニュータイプのゲームであると思うので。
④ビジュアル、容量に問題あり。メリットは2画面スクロールができる。
⑤ハードに合った、子供たちに喜ばれるソフトを作るのが、ソフトメーカーの仕事と思っております。
⑥子供たちに喜ばれる質のよいソフトを作っていきたいと思います。

(株)トレコ

①ATOMIC ROBO KID
'89年10月末発売予定
②今年、①を含み2本。来年2〜3本の予定。
③アクション／シューティング
④で記すように多くのメリットをもった大容量ハードの特徴を最大限に引き出すには最適のジャンルである。
④移植上の問題点はない。大容量CPUを搭載するメガドライブは非常に大きな性能を有している。すなわちグラフィックは美しく、立体的に表現できるのみならず、反応は素早い。細かく、またダイナミックな動作性を有し、これらはビジュアルな面で抜群の魅力を発揮する。
⑤理由の第1は、ハードのもつ抜群の能力を最大限に発揮するソフトを出したかったことにある。また、マーケティングに関して発売元のセガ・エンタープライゼスは意欲的な戦略を組んでおり、この点が非常に大きく評価できる。
⑥優れたハードにふさわしいゲームソフトをじっくりと作り上げ、年間3本程度をコンスタントに出していきたい。



ATOMIC ROBO-KID

アトミック・ロボキッドは、'89年1月にUPL社から発売されたビデオゲームからの移植版になる予定だ。このゲームは、縦横のスクロール、VSモード、巨大ボスとの対決など、バラエティに富んだアクションゲームで、グラフィックもなかなかの出来。ストーリーは、アトミックパワーを備えたロボキッドが、迷路のように入り組んだ25のステージを敵キャラと戦いながら踏破していき、ゴールに到着する、といった内容。迷路のなかは8方向に移動でき、また各面の終わりにはいろいろな巨大キャラとのVSモードなどが待っている。多彩なキャラと特異な迷路が特徴のACTゲームだ（画面はビデオゲーム版）。

(株)マイクロネット

①現在開発しているのは横スクロールタイプのシューティング・ゲームです。発売予定日は未定です。
②メガドライブに関しては現在のところ1本のみ決まっております。ただ、最初の1本の売行きによっては続々と出すことも考えられます。
③今後のジャンルに関しましてはジャンルにとらわれず開発していきたいと思います。
④メガドライブについての問題点は、開発環境を揃えるのにけっこうお金がかかることですね。そしてソフトができあがった後でもお金がかかることですね。メリットとしてはハード自体の性能がよいことと、セガ社の技術的なサポートがよいことですね。
⑤参入に踏み切った理由としては、CPUが68000とZ80ということであり、今までのノウハウが生かせる。売り上げについても期待できる等の理由からです。
⑥メガドライブが今後どうなるかは、ユーザーとソフトハウスの両方にかかっています。当社としてもできるだけよいソフトを出すよう努力しますので、ユーザーの皆さんも応援してください。

他社はメガドライブ参入をこう見る！

Ｘ68000のゲームソフトを出しているメーカー数社に、今回のメガドライブ参入についてどう思うか、聞いてみた。

質問項目は、①メガドライブ参入を含めてメガドライブについてどう思うか？ ②OEMで発売されるとしたら、自社ソフトのどれがメガドライブに適しているか？の2項目である。●

㈱ティーアンドイーソフト

①価格、性能ともに非常によいゲームマシンだと思います。しかし、ソフトが少なく、そのジャンルが偏っているのが残念です。スーパーファミコンの発売を考えて、買い控えをしているユーザーが多いようですが、一部で噂されているように、スーパーファミコンの発売が来年ということにでもなれば、16ビットゲームマシンの史上において、メガドライブがメジャーになることも考えられます。弊社としては、とりあえずOEMでの参入を予定しています。

②現在、OEMでの発売が決定していますのが、以下の2タイトルです。

ハイドライド3・スペシャルバージョン（仮称）

サイオブレード・外星系6光年の陰謀（仮称）

ハイドライド3はロールプレイング、サイオブレードはアニメーションアドベンチャーゲームで、どちらもメガドライブの機能を十分に活かせるゲームであると考えています。

㈱リバーヒルソフト

①メガドライブの現況は発売当初ほど興味をひくゲーム機でないことは、いなめない事実だと思われます。一因には、対応ソフトの種類の少なさが挙げられるでしょうが、ハードの台数が伸びなければ、市場拡大は困難だと思います。スーパーファミコンの存在は、少なからずメガドライブ市場に影響を与えるものと考えます。メガドライブ参入については、流動的ではありますが、いまのところ参入の意向は、ありません。

㈱ビーピーエス

①ファミリーユースのハードとしては、なかなかのスペックをもっていると思う。ソフトがどれだけ発売されるかで今後が期待できる。

②メガドライブの機能を生かせるようなオリジナルゲームがありません。

㈱電波新聞社

①メガドライブ参入に関しては、積極的な姿勢で臨んでいきたいが、現在セガと正式な契約をまだ結んでいないので、参入に対する言明は避けたい。

②メガドライブ向きのゲームとしては、まだはっきりいえませんが、皆さまが予想するものと考えてくださってけっこうです。

㈱日本テレネット

①メガドライブについては、世間で騒がれているような高性能のスペックをもったマシンといった印象をもっていません。ゲームマシンとして、68000CPUを積んでいることが、それほどメリットのあることなのでしょうか。メガドライブ参入については考えておりません。

㈱アートディング

①メガドライブ参入は現時点では考えておりません。当社では68000系のゲームソフトも出しておりますが、基本的にPC―98系のほうが中心ですので、当然ユーザ層もメガドライブのとは違っています。

②もしOEMのほうで、話がありましたら、条件等が合えば考えたいと思います。

㈱システムソフト

①メガドライブについてはスペック等も含めて、弊社ではかなり興味深く思っています。参入に関しても、これからの動きをみながら検討していきたいと思います。

②「スーパー大戦略」がセガより4月下旬に発売予定です。その他のソフトは未定ですが、可能性はあります。

読者はメガドライブ参入をこう見る！

●メガドライブ参入についてだが、ぼくはズェーッタイ、コナミに参入してもらいたいと思う。
（埼玉県・小金克己）

●ナムコがメガドライブに参入してうれしいー。
（埼玉県・太田英二）

●ついにメガドラのサードパーティーが発表された。僕としては、ぜひマイクロネットに3ボタンを使ったプロレスゲーム（ロボレスアッポー）などを出してもらいたい。
（千葉県・外村文雄）

●メガドラ参入メーカーは、ファルコムと光栄を期待していた。
（宮城県・中島芳明）

●メガドラにタイトーが参入するなら、「レインボーアイランド」を移植してほしい。
（広島県・坂口亮）

●メガドライブ参入メーカーが発表され、これからもどんどん参入メーカーは出てくるそうですが、ソフトの乱発、クソゲーの製作だけはおきないことを願っています。
（茨城県・大西慎二）

●ナムコさん、メガドライブで超絶倫人ベラボーマンを出してください。
（神奈川県・宮地慶大）

●メガドライブのサードパーティーが発表されたが、期待はずれだった。コナミとアイレムが入っていないし、ほとんどがアクション／シューティングゲームのメーカーではないか。たしかにメガドラの性能を活かすにはアクション／シューティングゲームのほうが向いているが、やっぱりRPGやSLGもやりたい。そこでセガにお願い。日本ファルコムとシステムソフトをメガドライブのサードパーティーに参加させてください。あちらにもパソコンソフトメーカーとしてのメンツがあるかもしれないが、ぜひお願いします。
（岐阜県・小瀬木孝司）

●メガドラのサードパーティーがやっと発表になった。ある雑誌にチェイスHQ、テトリス、源平討魔伝、ソーサリアン、イースIIなどが出ると書いてあったが、本当だろうか、いや本当であってほしい。
（鳥取県・篠崎範広）

●メガドライブはソフトや周辺機器の発売が遅れているので、どうなるかと思ったが、サードパーティーの参入メーカーも発表されて、やっと本領を発揮できるのではないかと思う。
（岡山県・佐倉猛雄）

●メガドライブの時代は今年の年末商戦でくるかどうかわかると思う。今はソフトも少ないので、これからのサードパーティーのソフトの質によるだろう。
（東京都・菅谷幸夫）

●メガドライブのサードパーティ参入への期待は大。5月以降はサードパーティーのソフト開発状況について特集してほしい。
（東京都・安田善己）

●メガドライブ参入メーカーが決まって、とってもうれしいが、コナミ、ファルコム、アイレム、エニックスの参入がないのが悲しい。
（北海道・黒川陽平）

ドラゴンスピリット 新たなる伝説



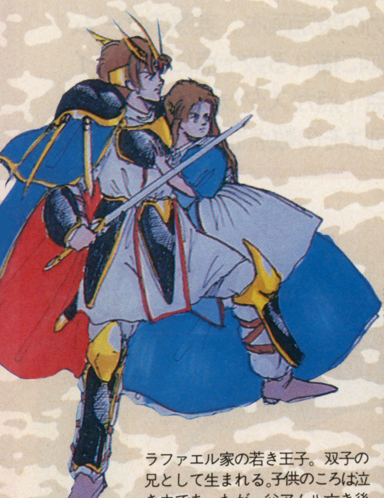
ファン待望のシューティング・ゲームついにファミコン化！ 新世代(ニュージェネレーション)のドラゴンが吠(ほ)えるッ!!

ナムコ 4月14日発売　5200円 ©(株)ナムコ

イリスを救え！

ゲームセンターで鮮烈(せんれつ)なデビューを遂(と)げ、その後、X-68000、PCエンジンに移植。怒とうの快進撃を続ける『ドラゴンスピリット』。その『ドラスピ』がファミコンで登場！ しかし、ただ移植しただけでは芸がない！ もう御存知(ごぞんじ)の方も多かろうと思うがこのFC版、今までのものの続編なのだ!!

主人公は、勇者アムルとアリーシャ姫の間に生まれたレイスとイリスの兄妹（魔王ザウエルとの戦いのキズが元でお父上のアムルは若死にしてらっしゃるそうな。ナムアミダブツ）。



ラファエル家の若き王子。双子の兄として生まれる。子供のころは泣き虫であったが、父アムル亡き後は、近衛隊長ハンスに鍛えられ、たくましい戦士に成長する。父同様聖剣によって竜に変身する。

一方、闇の世界でも世代交代がなされていた。ゲル・ショッカー倒れた後、デストロンが出てくるように、いつの世にも悪が滅(ほろ)びることはないのです。魔王ザウエルよりもはるかに強大な邪神(じゃしん)ガルダが現れたのだ!! ザウエル配下の化け物どもを改造強化し、地上を征服しようというのだ。その手始めとして妹イリスがいけにえとしてさらわれてしまう。

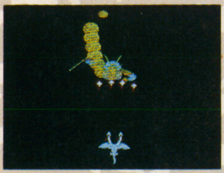
残されたレイスは、かわいい妹を奪還(だっかん)すべく、父の残した聖剣を手に取った。するとレイスはみるみるうちにドラゴンに変身！ 新しいドラゴン伝説ここに飛翔(ひしょう)!! だが、オープニングのザウエルとの戦いの勝敗によっては、父と同じブルードラゴンではなくゴールドドラゴンになってしまうのだ。



ついに邪神ガルダが出現した。その力は魔王ザウエル以上。妹イリスをいけにえなんぞにされてたまるかぁ!!

エリア0 ザウエルとの戦い





▲ザウエル

前作ドラゴンスピリットで活躍した悪の権化。今回はプロローグのみの出演。いわゆる引立て役。だが、彼との戦いがゲームの流れを決定するのだ。心してかかれ!!

ゴールドドラゴン編

ザウエルに敗れると、レイスが悪夢から目覚(めざ)めたところから始まる。いわゆる入門編というやつで

エリアは少なく5面構成（1、3、4、7、9）。敵は弱く、アイテムどっさり。ライフは通常の2倍で6つ。おまけに連射可。これで勝てなきゃ聴(はじ)！ といいたいほどの至(いた)れり尽(つく)せりの内容。

そのかわり、敵ガルダや聖剣がなんとなくコミカル。ステージクリアの巫女(みこ)さんは、金色だからとバカにする。う〜む、情(なさ)けなや。



出現!! ゴールドドラゴン。どう見てもこっちのほうが高級そうで強そうなんだけどブルーのほうが偉いんだって。



ハッ！ 父上が負けた!? なんという不吉な夢であろうか。これが入門編のオープニング。

ブルードラゴン編

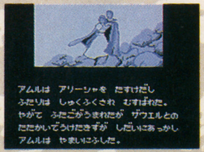
見事ザウエルを打ち砕(くだ)くと、君は正統ブルードラゴンとしてプレイすることができる。

シリアスタッチのストーリー紹介のあと、真の戦いが始まる。たった1人の妹を化け物復活のいけにえにされてたまるか!!

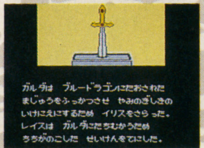
だが、気迫だけではどうにもならない全9エリア！ 敵も手抜きなんぞはしてくれぬ。アイテムの数もぐっと減(へ)り、まめに取らねばパワーアップもままならない。ライフも3つ。3回ダメージを受ければ1機墜落(ついらく)ということ。ファミコンと思ってナメるなよ！



伝説の聖剣を振りかざせば……待ってました。颯爽！ ブルードラゴン登場!! やっぱり、これでなくっちゃね！



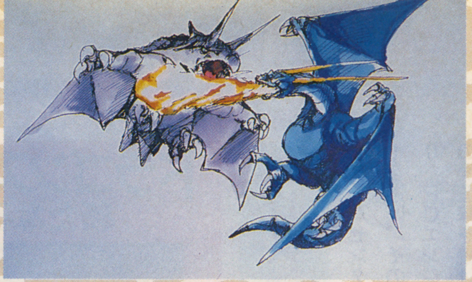
正統ブルードラゴンのストーリー。アムルとアリーシャの間に双子のレイスとイリスが生まれた。



太陽神アーリアからラファエル族につかわされた聖剣。ドラゴンに変身するためには必要不可欠。

●このゲームはシャープC-Iで使用できません／価格は消費税を含みません

PIRIT



見よ！　この迫力の設定画を。実際のゲーム画面を作製する前に描れる数十点にも及ぶイラスト。その１点１点がスタッフの情熱の結晶なのだ！　今回はその数点をセレクトした。

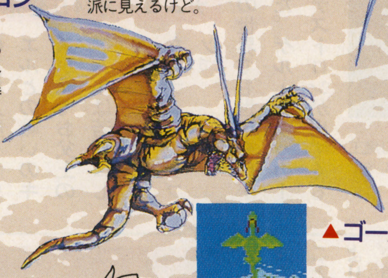
FAMICOM

３タイプ



◀３つ首ドラゴン

すげっ！　キングギドラッ!!　これぞ最強のバージョン・トリプルヘッドだ！　空陸同時攻撃も可能。ボスキャラとも対等に戦える。



▲ゴールドドラゴン

ヤング・ドラゴンとでもいいましょうか。ザウエルに敗れるとこの黄金竜になってしまいます。エリアも過保護ともいえそうなラクラクタイプ。でも、こっちのほうが立派に見えるけど。



◀ブルードラゴン

言わずと知れた伝説の蒼い竜。基本技は前回とほぼ同じだが、邪神ガルダの怪物改造強化にともない、数々の特殊能力を身につけた。対地ファイヤー着弾とともに地震を発生させるパワーボムやチビ竜のお供をつけるスモールオプションなどだ。

エリア１　THE PALEOZOIC ERA　カルスト台地



▲アプテレックス

撃墜しても毒性の羽根手裏剣をまき散らす。鳥は死んでも羽根残す。



チラノサウレス▼

地上から火炎弾を吐き散らす重量級の対空モンスター。火山地帯にも出現するしつこい奴らだ。



◀プレシオザウルス〈ボス１〉

古代の首長竜が強化されて登場。首を自在に動かし、画面内を自由に動き回り、ドラゴンを追い込もうとする。御存知、口からの火炎弾3連発のほかに背中からの散弾攻撃（こりゃ前作にはなかった特殊技だねぇ）には気をつけるべし。

エリア２　VOLCANO　火山



▲ラウンドフィーニックス〈ボス２〉

小さい火の鳥スパークァーが合体して、巨大な双頭の火の鳥になる。これも新型。



◀フィーニックス

火山の中から誕生してくる中型の火の鳥。体当たり攻撃をしてくる。避けるより撃破だ。



▲タンブラァー

前方から迫りくる特大の火の玉。撃破しても四方に小さな火の玉となって飛び散るので油断めさるなかれ。

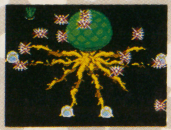
ドラスピ設定画大公開!

ART OF DRAGON SI

エリア3

JUNGLE
密林





◀グリテリアス〈ボス3〉
ジャングルを支配する超巨大植物。花粉弾を巻き散らす。根の部分の球体が弱点なのは前回のまま。だが、爆炎の中より巨大な花弁が現れる。これまた新戦法・驚異の2段変身だ。



ピーカック▶
美しい羽根をもった怪鳥。クジャクのように羽根を広げるや、矢のようにそれを撃ってくる。アプテレックス同様、死に際に羽根を散乱。



◀スクロウテイル
ジャングル地帯に入ってから最初のお出迎えしてくれる。いわゆるザコ。寄らば撃つぞ!

ゲド▼



ジャングルにいた大ガマ・ゲゼの兄貴分(?)。カエルの舌のように長い火柱を口からベロロ——ッと吐き出す。

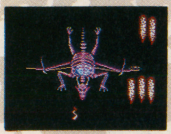
▼キャタピラー



イモ虫ゴーロゴロ。体を丸めると無敵状態となってしまう。止まると弾を撃ってくる。

エリア4

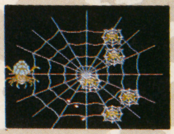
GRAVE YARD
砂漠





デスガーデアン〈ボス4〉▶
骨だけのドラゴンが宙を舞う!　見るからに不気味。お前は妖怪かしゃどくろか!?　それともシーボーズ!?　この状態では無敵で正体であるゴーストに分離した際中心の青い心臓部を狙う以外に倒す方法はない。



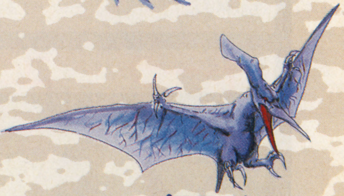


洞窟の奥底に巣を張るクモのビッグママ。次次と子グモを生み出し2世代で攻撃してくる。洞窟の途中に巣を張っていた子グモもおそらくこやつの息子どもであろう。

▲ペーレントスパイダー
〈ボス5〉

サソリ▶
砂漠といえばこのお方。移動しながら弾を撃ってくるという地上軍としては珍しいタイプ。名称がストレートなのも珍しい。





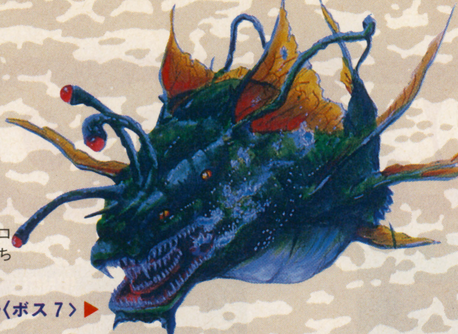
▲プテラノドン
御存知、中生代の空の王者。このプテラノドンのように恐竜をモチーフにしたモンスターが多く登場するのも特徴のひとつ。

CAVE ROAD
洞窟

エリア5



ひときわ深い海底。光もとどかず周囲はまっ黒けのけ。新作エリアのボスは巨大アンコウ。お供のチビアンコウでこちらの攻撃をガードする。



シーデビル〈ボス7〉▶

エリア7 DEEP SEA 深海



海底にへばりつき真珠ならぬ弾を吐き出してくる恐怖の二枚貝。もちろん対地弾で撃破。

▲スカロップ



ティスホーン▶

見たところサメのようです。深海ザメのエキスは取れないだろうな。



ゲゾーラ▶

水中を魚雷のように突き進んでくる物体あり。よく見ると、これがイカなんですなぁ。

エリア6 GLACIER LAND 氷河



グビラといっても鼻先にドリルをつけたウルトラマンの深海怪獣ではない（ワケのわからんことを…）。ダメージを与えると胴体を氷柱にして反撃する。



グビラ〈ボス6〉▶

▼サイクロプス

空飛ぶ角竜。編隊を組んで出現、アクロバティックに旋回しながら弾をバラバラとまいていく。並んだときにまとめて撃破。





洞窟の中にいればよいものを、わざわざ氷河の果てまで出張してきた。白い体毛が保護色になっていて見つけにくい。

▲ホワイトバット

6人の巫子

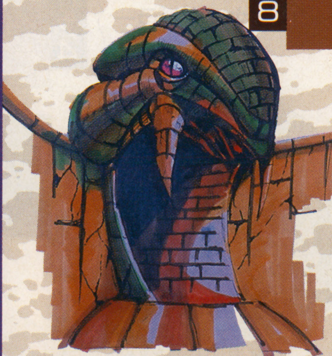
ドラゴンのパワーアップや新エリアなど随所に新しい工夫がなされている『新たなる伝説』。その極めつけが、これ。各エリアをクリアした後に「おつかれさまぁ」とばかりに出てくれる巫子さんたちだ。前作ではアリーシャ以外女っ気がなかったのに対して、テンコ盛りのキャピキャピギャルが6人。でも、この娘たちはとっても恥ずかしがり屋さんで、ある特定の条件を満たさないと顔を出してくれないんだ。それ以外は影だけがマヌーに現れるだけ。ネンネぶるんじゃねえ！

（文／木川存美）

シルキー	ライラ	シーラ
		
ジャングルの昆虫軍団に捕らわれていた。透き通った羽根がいかにも妖精さん。	火山地帯で救出する女の子。火の国出身だけあって燃えるような髪。ヤケドするなよ。	最初に出てくる巫子。巫子達は全員実在のアイドルをモデルにしてるとか。これは誰かな。

トーラ	ユニコ	アニサ
		
砂漠にチョウ。エリア4で助ける。不気味なガイコツ竜の後だけにホッとする。	故・手塚先生のアニメと同名の女の子。とんがり耳とカワイイ角がチャームポイント。	海の中だから人魚かな。これ以後は巫子さんは登場しない。けれど途中で投げ出すなよ。

エリア8 DARK 暗黒





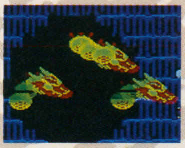
定期的に闇になるこれまた新作エリア。そのボスが蛇の頭のような石像だ。口からの舌と目からのビームが武器。

◀ターンアウェイガード〈ボス8〉



ガルダ▶

諸悪の根源、地獄の使い、悪魔の化身、毒の花…。こいつが邪神ガルダだ。この金仮面の下にはもっと恐ろしい姿が…。



ついにガルダの魔宮に突入。新怪物、再生怪物入り乱れるなか最後に姿を現すのが3つ首竜ヒュドラー。ガルダ直属の部下である。

ヒュドラー▼





FAMICOM

天地を喰らう



群雄割拠する中国・三国時代。
覇者となるために立ち上がった男たち。
中国四千年の歴史がよみがえる！
大歴史ロマンだぜ!!

カプコン　5月19日発売　5900円

爆烈！ヒストリーRPG

いやー4月号の特集「ゲーム雑誌のここが好き・嫌い」はなかなか耳の痛いモノがあった。今月はわたくしも多少気をひきしめてかかるだよ。キリキリ。ところでゲーム誌の現状に不満を覚える読者諸氏は、皆さんライターになったらエエと思います。外から批評をするのは誰でもできる。実際に雑誌づくりに立ち会って状況を改善する努力をしたほうがエライです。本誌はつねに優秀なライターを求めておりますので、皆さんチャレンジしてみてくださいのことよ。

さて「天地を喰らう」は本宮ひろし先生の漫画のゲーム化だす。原作を知らない人のために説明すると、これは中国の大河ドラマ「三国志」を元にした作品なのね。

古代中国には、統一支配が全然行われなかった時代がちょくちょくある。つまり、中国という舞台の中にいくつかの強国がひしめきあっており、皆が皆全土支配をもくろんでいるというブッソウな状況だ。ちょうど日本の戦国時代みたいなもんだね。

で、そんな古代中国に魏・呉・蜀という3つの強国があった。その中で蜀の英雄たちにポイントを置き、3つの国の戦いぶりを描いたのが「三国志」という物語。涙あり友情あり戦略ありの読みごたえ十分の作品なので、未読の方はこの機会にぜひ読んでみて。ゲームのおもしろさも倍増するのだ。

天下を取る！豪傑さん集う

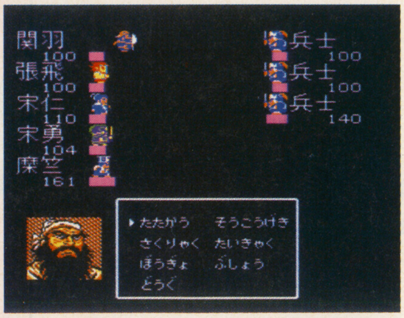
三国志＝天地を喰らうのおもしろさは、なんつっても魅力溢れる英雄群像。ストーリーは蜀の劉備玄徳とその仲間関羽雲長、張飛翼徳の3人を中心に展開してゆく。

3人は後漢の末期に張角の起こした反乱「黄巾の乱」を鎮圧するために立ち上がる。不思議な縁で出会った彼らは、とある桃園で義兄弟の誓いを結んだ（オープニング画面に誓いの場が出てくる。これがカッコイイのだ）。やがて3人は徐州の大守陶謙が義勇軍を集めていることを知り、徐州の城へとはせ参じる。こうして物語は始まるのだった。

というわけで、魅力溢れるキャラたちを下にどーんと紹介した。かなり原作に忠実な絵で、本宮先生の気迫が伝わってくるぜ。



「桃園の誓い」！　劉備・関羽・張飛の3人がガッチリ握手。めざせ天下取り！



これが戦闘画面。7つのコマンドを使いわけて戦うのだ。シミュレーションっぽい!?

怪男児・快男児大集合


曹操 孟徳
劉備のライバル。魏を建国する。


諸葛亮 孔明
ゲーム途中から参加。天才的軍師。


趙雲 子竜
蜀の五虎大将軍の一。豪胆な武将。


張飛 翼徳
蜀の五虎大将軍の一。武勇に優れる。


関羽 雲長
五虎大将軍の一。冷静にして情熱家。


劉備 玄徳
主人公。蜀漢の祖である。


馬超 孟起
漢中軍の将。後に五虎大将軍の一。


孫策 伯符
江東の小覇王。孫権の兄。


董卓 仲穎
後漢王朝を滅ぼす。一代の梟雄。


袁術 公路
袁紹の弟。好色にして性狷介。


袁紹 本初
反董卓軍の盟主。袁術の兄。


呂布 奉先
ゲーム中最も武力の高い武将だが…。


張角
太平道教祖。黄巾賊の首領。


黄忠 漢升
蜀の五虎大将軍の一。元気な老将。


陶謙 恭祖
黄巾賊討伐の際の徐州刺史。


孫権 仲謀
呉の初代皇帝。劉備のライバル。


龐統 士元
孔明と並び称される天才戦術家。


司馬懿 仲達
魏の軍師。孔明のライバル。

広い天地はおれのもの

ゲームの仕立てはオーソドックスなRPGのシステム。設定そのほかを知らなくても、この手のゲームが得意な人ならスラスラ進むことができる。

プレイヤーの最終目的は、劉備が実際には成し得なかった中国全土の統一だ。そのためには敵と闘って制圧していかねばならない。最初は劉備・関羽・張飛の3人のパーティーで出発する。とちゅう敵と闘ったりしながら仲間を増やし、戦力を増強してゆくのだ。

戦闘シーン等にはシミュレーション的な要素も多少加味されている。といっても、まあ味つけ程度なので、シミュレーションマニアには物足りないかもしれない。しかし「天地を喰らう」は基本的にRPGである。シミュレーションがやりたいならほかのゲームをやればよろし。わたくしはシミュレーションを自在にこなせるほど組織的なアタマの持ち主ではないのでこのていどでたくさんだ。

とりあえず、マップを見てみよう。なんせ中国が舞台だからかなり広い（もっとも、中国は国土が広いというよりは人口が多いというイメージのほうが強いわな。パンダもいるし、毛むくじゃらの赤ちゃんもいたりするし、わけのわからん国だから中国って好き）。

劉備玄徳は楼桑村というところで生まれ育ったので、ゲームはやや北東地方にあるこの村からスタートする。

その足ですぐ西の陶謙の拠城・徐州城に向かい、陶謙と話す。すると北にある青州城に行くことになる。青州城から黄巾賊の張宝の砦・大興山へと出陣、さらに本拠地である鉄門峡へ。

黄巾賊討伐のあとは、ふたたび青州城～徐州城へ行き、徐州の大守におさまる。ここまでがシナリオ1になっている。

シナリオ2では主な敵は都を乗っ取った董卓と、その部下である天下の猛将・呂布だ。汜水関（まったく中国の固有名詞って奴は……漢字をワープロで探すだけで夜が明けたぞ）からスタート、虎牢関で呂布と戦い、さらに後漢の都・洛陽へ。そいでもって揚州城で後漢の皇帝を助け、長安へ着いたところでシナリオ2が終わる。

地名を探すのがあまりにも大変なのでその後のルートはかけ足でたどってみることにする。

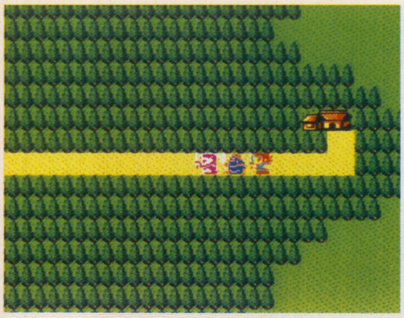
シナリオ3・4では袁術・袁紹と戦う。淮南から南陽城へ、さらに渤海～冀州城へのルートをたどる。シナリオ5からは各地で転戦また転戦、いよいよゲームは佳境へと入るのだ（各シナリオの簡単な説明は1-2ページを参照）。

物語はめまぐるしく展開する。普通のRPGのように最後に究極の敵が現れたりはしない。目的はあくまで全土の平定であり、敵＝人間は現れては消えてゆくのみ。まさにそこには歴史が脈々と流れているのだ。

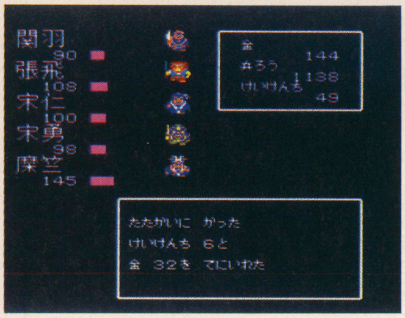
史実では（というより三国志では）戦いなかばにして劉備も倒れ、張飛・関羽も世を去る。残された諸葛亮孔明は劉備の息子劉禅を立て、ひとり秋風立つ五丈原へと兵を進めてゆく…。そして遂には孔明も蜀の未来を案じつつ、数奇な生涯を閉じるのである。その後、魏の名将司馬懿仲達の子孫司馬炎が帝となって晋を建国、ようやくここに中国全土の統一を見ることになる。

しかし、このゲームでは歴史の流れに従うわけにはいかない。劉備はさまざまな試練に打ち勝ち、見事中国全土を平定しなければならないのである。

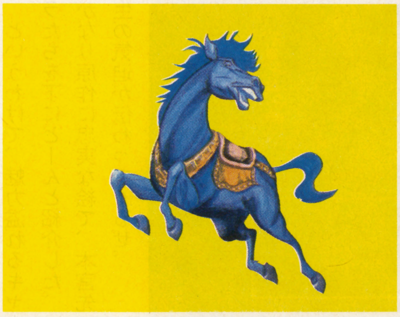
それにしても中国は広いわー。



楼桑村を後にして3人の勇士が戦いの荒野へと旅立っていく。テクテクテク。



戦いに勝つと金と経験値が手に入る。たしかにこりゃRPGですなぁ。



ヒヒーン！ 捕らえた敵の武将を仲間にする時、名馬をやると交渉がうまくいく。

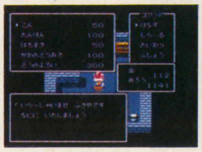


ガッチリ買いましょう

RPGに店舗はつきもの。当時の中国の通貨がなんだったかは知らんが、とかく便利なあの店この店。利用しないテはない。しっかり予習して、お金は上手に使いましょう。消費税もかからんし。

武器屋

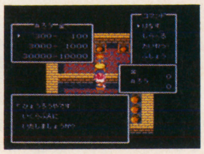
いわゆる武器と防具全般を扱っている商店。大体において金額の高いものは武装度も高い。

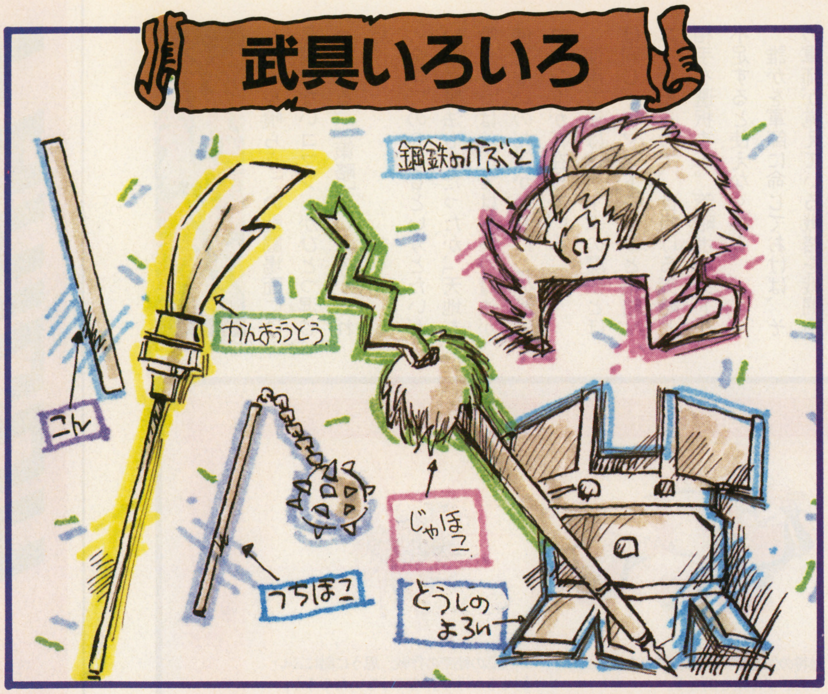


もちろん、金では買えない武器や防具も存在しているが、そんなものは武器屋にも売っていない。

兵糧屋

食い物屋。ただし、自分が食べるのではなく抱えている兵士用の食料品店である。兵糧がなくなると兵士はパワーが下がってやがて餓死してしまうので、当然戦いに勝てなくなる（このへんシミュレーションぽい）。であるから、適量をつねに携帯しておく必要があるのだ。

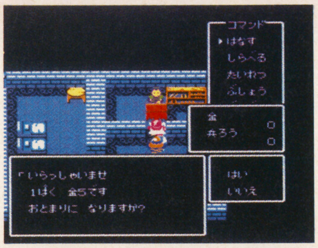




宿屋

ごぞんじ宿屋は、やっぱり体力回復所。戦いに疲れた兵士たちは、一晩寝ればたちどころに体力が回復する。若いのねー。わしなんぞ最近は12時間寝ても一向に体力が回復せん。

体力回復には宿屋に泊まる以外に「赤心丹」「銅仙丹」等の薬物を用いるという手もある。戦闘中でも兵士の体力はどんどん減ってゆくので、その場しのぎのために必ず薬物も携帯しておきたい。必要に応じてどんどんドーピングしよう。ああ、私もリポビタンDがほしい……。



この宿屋、たった一晩泊まるだけで兵士の数が元にもどってしまう。ゾンビかはたまたクローン培養か？　不思議な宿屋である。

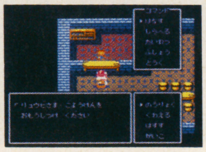
役所

お役所の仕事は2つだけ。ひとつはそれまでのデータのセーブ。途中でやめなくても、こまめにセーブしておくのが利口なやり方だ。あとのひとつは、後に一国の君主になった劉備を城に呼ぶことが出来るのだ。これがどう役に立つかは、ゲーム再会になればわかるのことよ。



編制所

聞き慣れない名前だが、要するに部隊の編制するところ。編制所内にいる武将の能力を見たり、メンバーの交代、いらなくなった武将の首切りもここでできる。部隊の強さも編成しだい。よく考えること。



道具屋

武器以外のアイテムを販売している小売店。兵士の体力を回復する「赤心丹」「銅仙丹」、体力0の武将を回復する「招魂丹」、パワーアップの「会心丹」などの薬物のほか、敵に見つからなくなる「守りの煙」、つむじ風を呼ぶ「神行の札」、そのほかにも馬なんかも売っている得体の知れない店舗。どこが道具屋なんだ。



体力をあっというまに回復してしまう薬品や瞬時に自陣へ戻ってこれる怪しいお札、挙句のはてにお馬さんまで売っている。



魔法？・妖術？恐怖の策略

「天地を喰らう」の戦闘場面には見慣れないコマンドがひとつ混じっている。「策略」というのがそれだ。

今までのＲＰＧというとたいがい剣と魔法ものだったが、「天地を喰らう」はそーではない。魔法が使えないのだ。かわりにこの策略コマンドが存在している。

使用方法は他ゲームの魔法とほぼ同じ。コマンドを選ぶと策略リストが出るので、仕掛ける策略と相手を選択する。策略ポイントが不足すると使えなくなる。

誰かを軍師に命じておけば、その軍師が覚えている戦略を戦闘中の各武将も使える。逆に、武将は軍師の覚えている戦略しか使えないので、なるべく多くの強力な策略を知ってる者を軍師にしよう。



策略・練火の計炸裂!! 戦略というより、ＲＰＧの魔法に近いものがある。

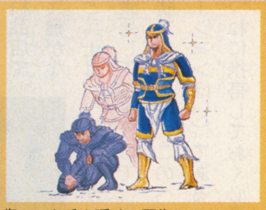
策略の数々

火　計



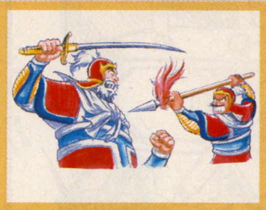
火を放って敵を焼きつくす。少数の軍で大軍を倒すことができる。

回　復



傷ついた兵を瞬時に回復させるという策略。どういう理論なんだろか？

離の計



敵将の仲を裂き、同志討ちさせる。手を汚さずに敵を倒せる。

伏兵の計



未確認の秘密の作戦。思うに敵にふい討ちをかける計略ではないだろうか。

水　計



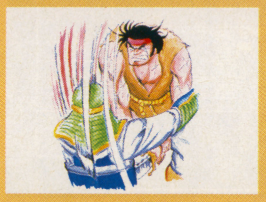
堤防をくずして敵を水で押し流す。近くに水源がないと使えない。

防　御



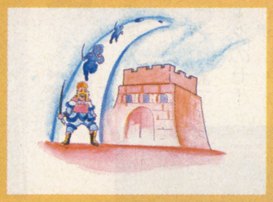
敵の攻撃から身を守る。なかには敵の攻撃をそっくりはね返す大技もある。

倍撃の計



秘密の策略。恐らく敵に多大なダメージをあたえることであろう。

帰還の計



これも秘密（秘密が多くてゴメンナサイ）。絵を見て想像してくれ!!

シナリオは8つ

桃園の誓いから天下平定まで、ゲームストーリーは合計8つのシナリオから構成されている。全体の流れを簡単に追ってみよう。

シナリオ1では劉備は関羽、張飛とともに徐州の大守陶謙のもとに向かい、そこから黄巾賊の首領張角を討伐にでかける。

シナリオ2。張角亡き後は、後漢を崩壊させた張本人董卓が敵となる。だが、董卓の元には猛将呂布がいて、なかなか倒せない。このころ、劉備は曹操や袁紹、袁術の名を耳にする。

苦心の末董卓を破ると、袁紹、袁術の兄弟が強力な敵として勢力を伸ばしてくる。シナリオ3で袁術を倒し、袁紹と対峙。シナリオ4で南陽城にこれを破る。このころから魏の曹操、呉の孫権がしだいに強力となり、シナリオ5以降は敵味方入り乱れての大戦争へと発展していく。

そしてついに劉備は（現実には成し得なかった）天下統一を完成する!? 歴史は変わるか!?

非常に壮大なスケールの物語が史実の説得力をもって迫ってくる。さすが骨太の原作付きは一味違います。



シナリオ2のクライマックス・シーン。軍勢もかなり増えている。大戦争だ!!



桃園の誓いの3人は、正義と友情パワーで、この戦国の世を平定することができるのか。



王座にふんぞりかえる劉備。こうなる日も決して夢ではない！奮闘せよ!!

シナリオ1 天下取りへ出発

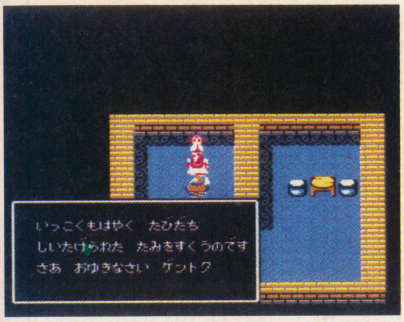
母の願いを胸に秘め

それでは、シナリオーを少し詳しく見てみることにしよう。

オープニングで渋く義兄弟の誓いをすませた劉備・関羽・張飛の3人は劉備の母親の元を訪れる。この母上がたいしたおばはんで、「あんたたちいつまでも遊んでんじゃないよ、徐州の陶謙様が黄巾賊討伐の義勇軍を募集してるそーだから行っといで」、とのたまう。

3人は素直に徐州へ向かうことにする。奇特な商人に金と兵糧を恵んでもらったり、宋仁、宋勇という2人を仲間に加えたりしながら、住み慣れた楼桑村をあとにしたのであった。

おっと武器はどうしよう。ご安心。おっ母さんが用意してくれます。なんと太っ腹。武器は道具コマンドでちゃんと装備しておかないと使えないんだな。これが。



太っ腹かあさんの指令を受け、さっそく仲良し三人組は天下統一の旅に出るのだった。

ごほうびはお城

ところでRPGはみんなそうだけど、通行人や原住民にはまめに話しかけてみること。情報だけでなく、仲間や現金をくれることもある。

さて徐州につくと、大守の陶謙様は黄巾賊をやっつけてくれたらこの城をくれてやろうと言うではないか。ゴーキだね、おっさん。

さらに徐州の街でもうひとり仲間が増えた。その名は糜竺。



いきなり現われた三人に城の運命を託してしまう。やはり中国はゴーカイである。

経験値稼ぎ これじゃド○クエ

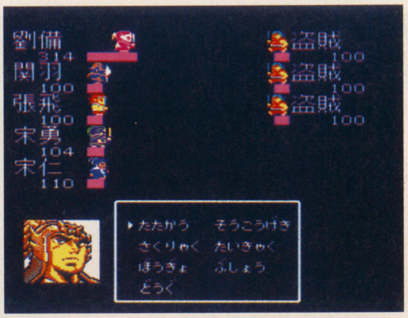
さて次の目的地は、黄巾賊に占領されたという青州城。といっても、こんな即席の部隊で百戦練磨の黄巾賊に勝てるのだろーか。

不安を感じたら、そう。RPGの大原則「ザコと戦って経験値を稼げ」を実行することだ。街を出てそのへんをウロウロしていると雑兵部隊が現れるので、こいつらをカモにして経験値稼ごう。

とか言ってたら。ぐおー、強そうな敵にぶつかってしまったぞ。ちゃんと「韓忠」とか「程遠志」とか名前があるじゃねーか（ザコの兵士は名前がない）。仕方ない戦ってみるべか。

戦闘画面はけっこうおちゃめで笑える。こら、軍師の糜竺、何か策略ねーのか。げっ、こいつは策略知らねーぞ。

それでもなんとか勝った‼ はっはっは、弱いな。こっちも張飛が死んだけどよ。



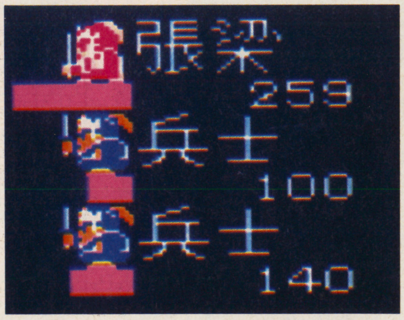
乱世に暗躍する盗賊団。この火事場ドロボーめ！ ついでに経験値かせぎもしちゃえ！

初めての強敵 張梁

とりあえず街に戻り、招魂丹を買って張飛を蘇生させる。手間のかかるやっちゃ。再び森に出ては経験値稼ぎ。今度は策略もひとつ覚えたし、楽勝よ。

適当に経験を積んだら、そろそろ青州城に出かけてみるかね。

とちゅうでいろいろとうるさい雑兵どもを倒しつつ、青州城に到着。するといきなり！



青州城を目前にして、強敵・張梁が出現‼ 集中攻撃で1人づつ叩きつぶせ！

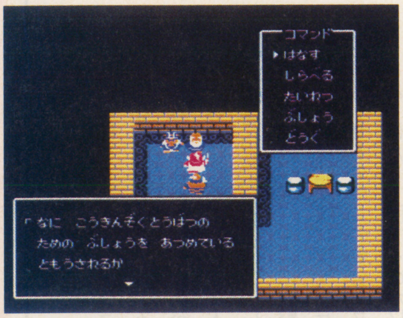
「ふっふっふっ ちょこざいな」黄巾賊・張梁の登場だ。ちょこざいって死語だぜ、おっさん。

敵の戦力は張梁の兵士数259と雑兵が100ずつか。どーれ、覚えたての練火の計でも使ってみるか。

……（戦闘中。しばらくお待ちください）

張梁「逃げろ、こんな強い男たちには歯がたたん」

あっさり勝ってしまった。拍子抜けとはこのことよ。勢いがついたところで、さらに城の奥へ。



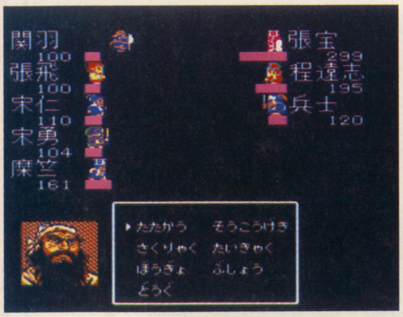
敵ばかりではない。町の中には劉備たちに協力してくれる人々もいる。まめに話しかけろ。

恐怖！ 2大武将迫まる！

城壁の中に入ると、そこは不思議にも普通の街だった。泊まるなり買い物するなりして支度を整えるかね。仲間も増えたりして。ついでに1人クビにしたりして。トレードみたいなもんね。今年は阪神けっこういけそうだし。

情報を集めてみたところ、どうやら次なる敵は大興山というところにおるらしい。出発じゃ、皆の衆。……と言ってる矢先に、出よった‼ 現れたのは張宝と程遠志。黄巾賊の副将クラスだ。ちなみに程遠志はさっき死んだんじゃないかと思っている皆さん。このゲームでは敵の兵力が0になった状態が「勝ち」なので、別に殺したとはかぎらんとです。で、もう1人の張宝は策略も使う野郎だ。こいつらは少々しぶとい。

だが、この戦いには負けられない。勝てば黄巾賊の首領・張角の居場所がわかるハズなのだ。けっ、戦力はこっちのほうが上だァ。



従える軍勢は約3倍。策略を使いこなす魔人張宝。だが負けるわけにはいかんぜよ。

難攻不落 自然の要塞

ついに判明した敵のアジトとは、大興山の南、守るに易く攻めるに難い自然の要塞・鉄門峡だった。

勇を鼓して出陣する一行。途中山賊なんかがおそってくるが、こんな連中は総攻撃でたくさんだ！

この総攻撃のゲーム画面はじつに楽しい。画面上で相対する武将同士が一対一でチャンチャンバラバラやってくれるのだが、こっちの武将が5人で相手方が3人だったりすると、あまった2人は何もない空間に向かって暴れているだけである。ただの狂人だぞこりゃ。

たどりついた鉄門峡で、いよいよ張角ひきいる軍勢と対決。ぬう、これは強い。なんとか勝ち抜いたが原住民は、「張角は死んだわけではない」などと不安なことを言う。今イチ勝利の喜びにひたれないところに、新たな情報が！

「大変だー、再び青州城が黄巾賊の手に落ちたァ」

なにー、そぎゃん馬鹿なこつがあっとね!! あっ、驚きのあまり生まれ故郷の九州弁が出てしまったじゃないか。ホエホエ。



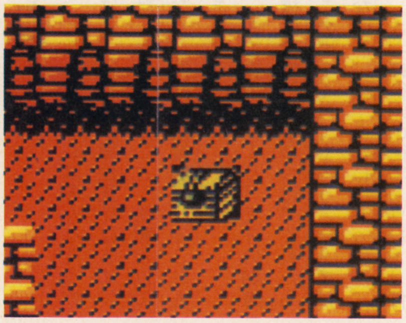
難攻不落の要塞といわれる鉄門峡だ！ なんかほのぼのした画面だけどねェ。

張角を追え

そう、張角は死んでいなかったのだ。「こんな強い男には歯が立たない」などといい気にさせておいて、そのスキに部下を連れて青州城へと逃げてしまったのだ。ええいさすがは悪人、やることがコソクだぜ。

さて問題はどうやって攻め入るかだ。鉄門峡の住民は裏の山道から攻めるがよいぞーといっておきながら、しかし川にはさまれていて渡れないからだめだーなどといいかげんなことをほざく。

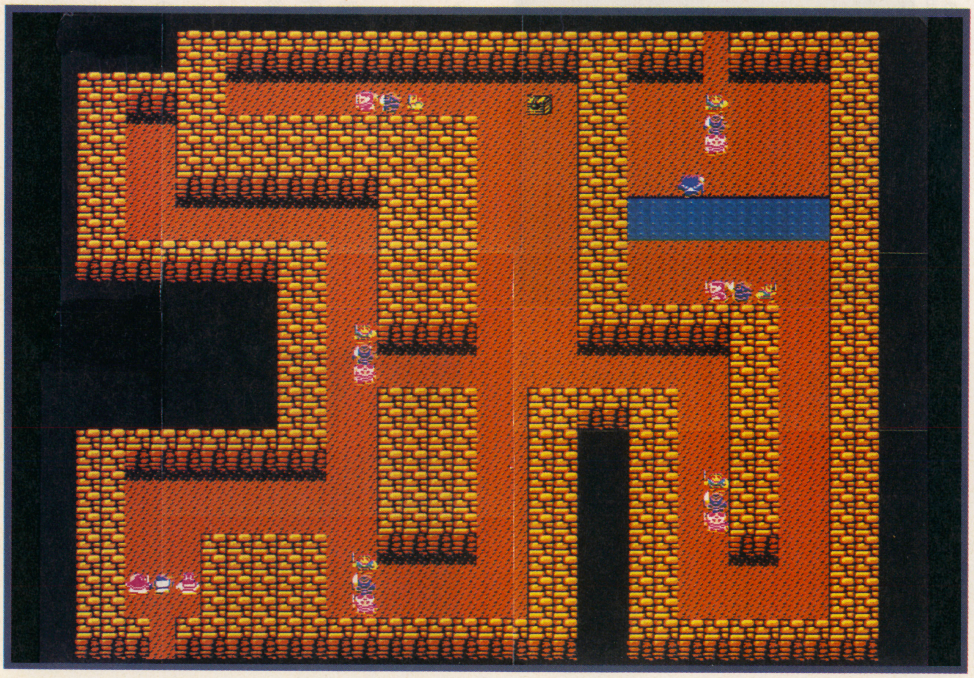
何かいい手はないものか？



ダンジョンの中には誰が置いたか宝箱もございます。こりゃますますド○クエ。

山道抜いて 奇襲作戦

すると、ひょんなことから情報が入り、劉備の部隊は山道を抜けることができたのだ！ その方法はくわしくは書かないが、けっこうコソクな手段だとワタシは思いますね。これは。



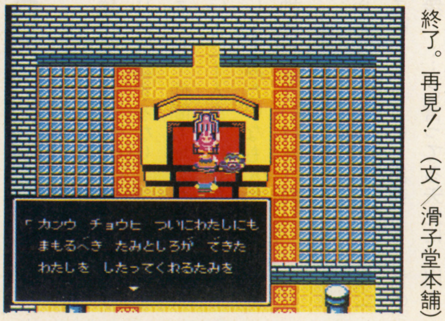
そしてぐにゃぐにゃとダンジョンふうになった道の奥には……そう、張角・張宝・張梁の張三兄弟がそろいぶみしていた。たかが3人とはいえ、黄巾賊の首領どもだ。レベルは相当に高いぜ。一人に攻撃力を集中し、順番に気長に倒せ。兵力を分散させるのはこの場合マズイ、さあ、はたして勝てるのか!?



曲がりくねった山道を抜け、張角兄弟の背後を突いた！ 奇襲作戦成功!!

一国一城の主

首尾よく張角を討ちはたした劉備は、公約どおり徐州城の主となった。これ以降、劉備自身は戦いには直接参加しなくなる。部下たちは新たにパーティーを組み、次なる敵董卓を討つための準備にかかるのであった。今回の紹介はこれにて終了。再見！ (文／滑子堂本舗)



宿敵・張角を倒し、ついに一国一城の主となった劉備。だが戦いはこれからなのだ！

ジーザス



**無限に広がる大宇宙。
ハレー彗星の探査に向かった人々は、
そこで何を見たのか。
衝撃のSFサスペンス・アドベンチャー。**

キングレコード　発売中　5,900円

ハレー彗星探査計画発動！

前号に続き「ジーザス」の詳報をお届けします。まずはストーリーのおさらいから。

76年周期で地球に接近するハレー大彗星。その尾に含まれる物質に地球の生命誕生の秘密を解くカギがあるという学説に基づき、「ハレー61計画」は発動した。時に西暦2061年。

「ハレー61計画」とは、有人の探査機が彗星に接近し、その尾から直接サンプルを採取、分析を行うというプランである。計画は地上2万キロの空間に浮かぶスカイラブ・ジーザスを拠点として実行に移されようとしていた。2機の探査艇「コメット」そして「ころな」はジーザスの格納庫で最終チェックを受け、発進の時を今や遅しと待っていたのである。

うーむ、こりゃなかなか本格的ですな。


主人公、武麻速雄。18歳。宇宙戦士である。彼の初仕事は、乗り組み員全員に個人識別用のカードを配って歩くことだ。

乗組員にカードを配れ

主人公・武麻速雄は当然のように彗星調査隊のメンバーである。で、彼の初仕事はジーザス内部のあっちゃこっちゃにバラけている調査隊の連中に、個人識別用のカードを配って歩くというメンドい仕事なのだった。とはいえ、最初に登場人物全員に会っておくのはアドベンチャーものの定石。

会わねばならない相手は全部で7人。ジーザス内部は広いが、司令官室・医務室・娯楽室・エリーヌの部屋・ロビー・ベリーニの部屋の6カ所を回ればよい。

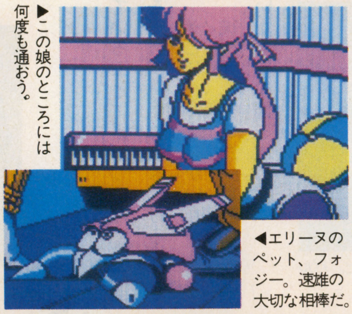

ナハス・アリ。「ハレー61計画」の総司令官。速雄にカード配りを命令する。めんどくさい仕事だが、やる事は郵便配達と同じだ。

女の子には何度も会おう

調査隊の中には17歳のフランス娘が混じっている。エリーヌ・シュレマンという名前だ。たいがいは自分の部屋にこもっているので足しげく通ってしつこく口説くべし。女性ということなら中国女がもう1人いるが、こちらはややトウがたっているので敬遠したい。

エリーヌは14歳で大学に入って理学部数学科を専攻、音楽的才能も優秀だというスグレモノだ。そんな切れモノの女はイヤだという人もおろうが、こういう才女をひざまづかせるっつーのは快感だぜ。ふふふ（なんの話だ？）。

それはさておき、この娘には何回も会っておこう。いつかきっと何かの役に立つであろうぞ。


▶この娘のところには何度も通おう。
◀エリーヌのペット、フォジー。速雄の大切な相棒だ。


朱芳花。年齢はふせておこう。医者であるが、ゲームの中で医師として活躍するかというと、そうでもなかったりする。

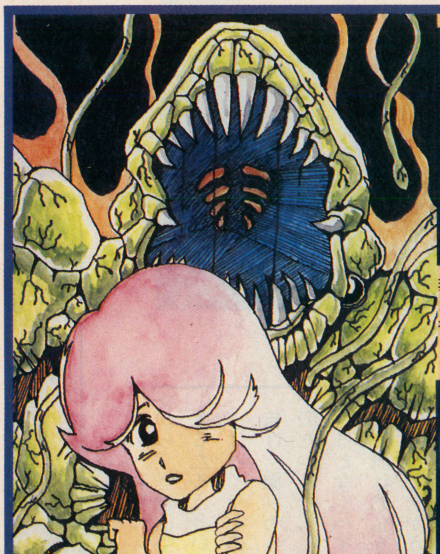
コメット異変!?

そーこーするうちに第1次調査隊としてジーザスからコメットが発進された。メンバーはハイラー、ベリーニ、エリーヌ、バルカスの4名。残ったミラコフ、朱芳花、カーゾン、速雄の4名は、コメット発進後2週間をおいて第2次調査隊としてころなで発進した。

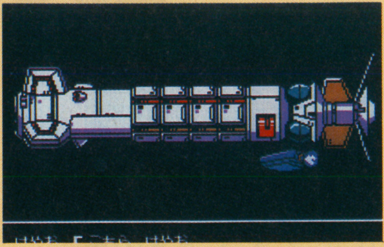
探査は順調に進み、コメットは彗星に接近、サンプルの採取に成功したらしい。ころなはコメットと合流するべく、連絡をとる。だが……。

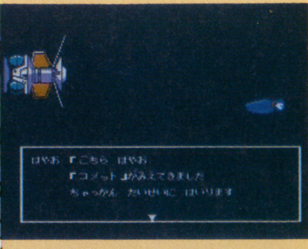
突然、コメットからの通信が途絶えた。緊急呼び出しをかける速雄。応答はない。

コメットに何があったのか？乗組員たちはどうなったのか？フランス娘の安否を気遣う速雄は、キャプテンの命令で単身コメットの調査へと向かったのである。




非常事態発生！　コメット号からの通信途絶える!!　コメット号には愛しのエリーヌ嬢が。彼女の運命は!?

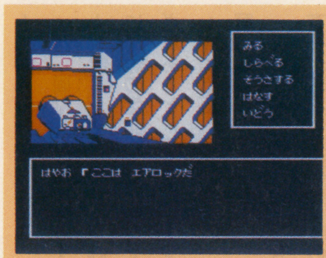

これが2つの探査船のひとつ、コメット号だ。船内は4つの階で構成されている。ころな号より2週間早く出発する。


コメット号にいったい何が起こったのか？速雄は調査のため、「いなずま」で単身コメット号へと向かう。

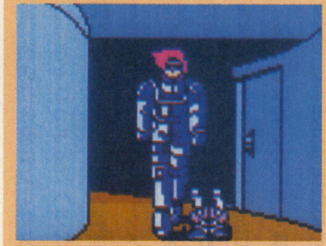
シーン1

エアロック

高速艇いなずまでコメットに接近する速雄。とくに外観には異常はない。着艦した速雄は、エアロックでマスコットロボットのフォジーを発見する（個人的意見だけどマスコットロボットって設定はやめてほしかったな）。記憶喪失状態のフォジーを船内のコンピュータ端末に接続し、修理する速雄。蘇生したフォジーの口から、速雄は恐るべき事実を聞きだした。「船内に異生物が侵入した」おお、なんてこったい。



コメット号に着艦するとまずエアロックに出る。ここで速雄は、記憶喪失のフォジーを発見。彼を修理してから船内へ。



各階はエレベーターを使って移動。部屋に入るときは、ドアの前に速雄を移動させて、十字ボタンの右を押す。

シーン2

資料室

侵入した、という表現は適切を欠くかもしれない。異生物は彗星の尾から採取したサンプルから発生したというのだ。そして、急激な成長を遂げたモンスターは次々と乗組員たちを襲っていった……。ハレー大彗星は、まさに凶星だったのだ。

フォジーの案内で船内に入る速雄。最初に足を踏み入れたのは資料室だった。

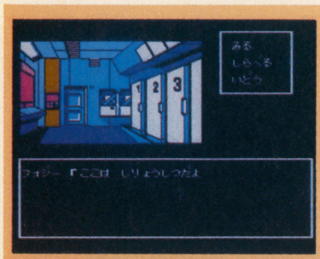
床に点々と散らばる、どす黒い汚点。……それは、血痕だった。

机の影にはガラスの破片と、1枚の識別カードが。速雄はカードに記された名前を読んだ。ガルシア・バルカス。あのハンバーガーが大好物の、気のいいブラジリアン。だが、彼の姿はそこには見当たらない。いったい、ここで何があったというのだ……？

速雄は血痕がロッカーへと続いていることに気がついた。扉に手をかけ、一気に引き開ける。

そこにバルカスがいた。

彼は死んでいた。首筋に針で突いたような跡を残して。



床に血の跡が点々と残る資料室。速雄はここでバルカスのカードを手に入れる。このカードを使ってロッカーを開けると……。



なんとバルカスの死体!? 血痕は彼のものだったのだ。バルカスの死体の首すじには小さな穴が。

シーン3

コックピット

念仏を唱えると、速雄は1階、コックピットへと向かった。

入ってみると、操縦席のかげに誰かが倒れている。それは、コメットの船長、ウィルヘルム・ハイラーだった。恐いから帰りたくなったが、どうやらまだ生きているらしい。仕方なく抱き起こそうとすると、ハイラーはおれはもうだめだと言う。そして苦しい息の下から、怪物は生体センサーに反応するだろうということと、センサーはハイラーの個室にあることを告げ、識別カードを速雄に手渡すのだった。

ほどなくハイラーは息絶えた。

速雄は念仏を唱え、ハイラーの個室へと向かうのであった。



船の中枢、コックピット。通信機があり、こちな号とコンタクトをとれるが、現時点ではなぜかどことも通信できない。



キャプテンまでも敵の毒牙に。しかしまだ息がある!! しっかりするんだ！



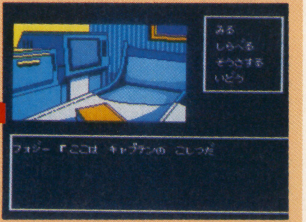
死に際に、彼は自分のカードを速雄にたくした。これを持って、生体センサーを取りに行くんだ！

シーン4

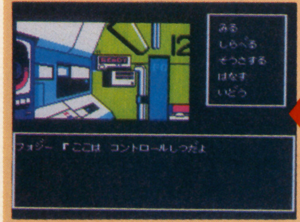
ハイラーの部屋

このぶんではフランス娘も食われてしまったような気もするし、第一どこに化け物がいるかわからんよーなところにいつまでもいたくはない。それではゲームは進まない。今さら後へは引けないし。

速雄は3階のハイラーの部屋に行くと、生体センサーを発見。ところがどっこい、これを使うためにはコントロールルームの発信機をONにしなければならない。速雄は今度はコントロールルームへと向かうのだった。けっこう心臓に悪いぞ、こいつは。



ここで、先刻もらったカードを使うと、生体センサーを手に入れる事ができる。が、すぐには使えないのだ。

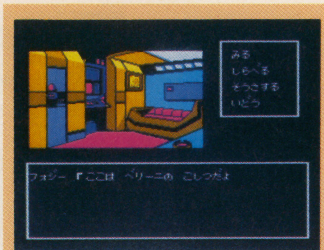


生体センサーが反応するように、発信機のスイッチを入れよう。これで怪物の居所がわかるようになった。

シーン5

ベリーニの部屋

既に2名の死亡が確認されたので、残るは2名。ベリーニとエリーヌだ。とりあえずベリーニの部屋に行ってみるが、人影はない。やっぱり食われたかな。だが、コンピュータの端末が使えるぞ。どれどれ。ほ……なるほど。



ここでベリーニのカードを入手。コンピュータ関係は、彼のカードで動く。そういや、ベリーニにまだ会ってないぞ。

シーン6

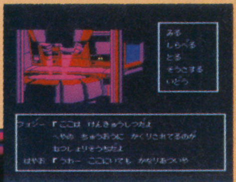
研究室

研究室はサンプルの分析のための施設だ。熱処理装置が設置され、かなり暑い部屋だ。見ると、装置の上の方に換気口がある。調べようと壁をよじ登りだしたフォジーは、異様な気配を感じた。

「何かがやって来る！」

……………!!

それはきわめてゆっくり、我々の目の前に下りてきた。全長40センチくらいであろうか。全身の皮膚は醜悪な緑色に光り、カッと開かれた口の中は血のように赤い。この世のものとも思われぬ、異形の生命体との遭遇だった。一目散に逃げ出したからといって速雄を責めてはいけない。



熱処理装置が作動したままになっている。



初めて現れたモンスター。換気口をつたってやってくる。さほど大きくはないが、いかにも凶暴そうだ。とりあえず、ここは逃げるにかぎる。

シーン7

コンピュータ室

とりあえず逃げ出してしまったが、まーあのていどの大きさならなんとかなるかもしれんて。まずはコンピュータ室に行ってみよう。何かデータが記録されておるかもしれぬ。

勇んでコンピュータ室に向かった速雄が見たものは、副船長で慎重派だったベリーニの変わりはてた姿だった。やっぱり帰ろうかな。

さらに床を見ると、見覚えのあるレーザーロンが。これはエリーヌのものでは……。

とにかくデータを検索してみよう。静かに作動したコンピュータは、ベリーニの最後のメッセージと共に、異生物に襲われるバルカスの姿をモニターに映し出した。それはまさに身の毛もよだつ光景であった。

……ベリーニはエリーヌを逃がしたというメッセージを残している。では、彼女はまだ生きているのか!?



ここには、コメット号の情報がすべて集まってくる。これらのコンピュータはベリーニのカードで動く。



ついにベリーニまでも。彼はコンピュータにメッセージを残して死んでいる。なんて几帳面なやつなんだ。



コンピュータに残されたメッセージには、モンスターに襲われているバルカスの姿が。研究室で見たモンスターとは形が違うぞ。

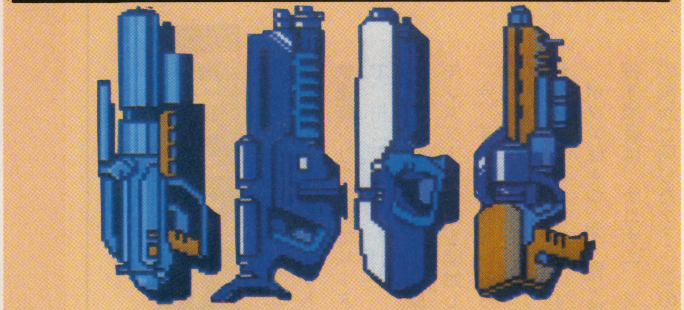
シーン8

武器庫

これで3名の死亡が確認されたことになる。しかし、エリーヌが生きている可能性があるとなっては帰るわけにはいかない。男はつらいよ・寅次郎サラダ記念日だ。いつ襲ってくるかわからない化け物に備え、武器庫に入って武器をあさる。

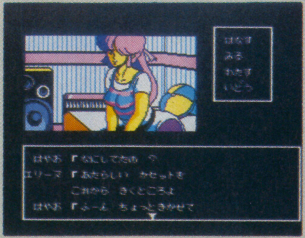
選べる武器は4種類。火炎銃・レーザー銃・冷線銃・熱線銃だ。ひとつしか選べないので慎重に。だが、このルートをたどってきたプレイヤーなら、どれを選べばよいかはすでに気づいているはず。

武器を装備したら、いざふたたび艦内捜索へ。

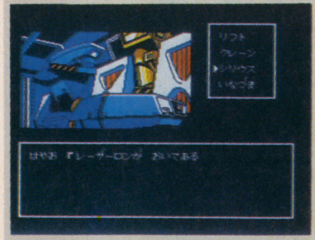


ジーザスと音楽

ゲームの音楽をセールスポイントにするのは、やや本末転倒っつう気がする。凝るのは勝手だけど。しかし、できのよいソフトにはやはりいいBGMがほしい。ジーザスの音楽は雰囲気や臨場感を的確に表現できる数少ない作曲家であるすぎやまこういち氏だ。かくいう私は氏のメロディラインの美しさに、「イデオン」のころから傾倒していた。ファミコンの貧弱な音源でも、これだけメロディがしっかりしていれば十分音楽になる。とくにこのジーザスの場合、音楽はBGM以上のものなのだ。そう、既にゲームの一部になっているのです。うーむ、深い。



エリーヌお気に入りのこのカセット。ゲームの中で、嫌になるほど聞かされるぞ。



エリーヌ愛用のレーザーロンも、物語中何度も出てくる。いったいどういう意味が？

シーン9

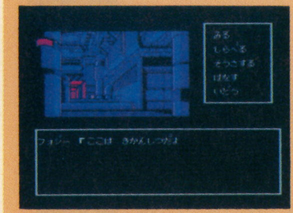
たたかえ！速雄(ハヤオ)

エリーヌを探す速雄たちは、機関室で再びモンスターと遭遇。持っていた冷線銃（武器選びは冷線銃が正解でした。みんな、当たったかな?）を使ってみると、かなり動きが鈍くなった。だが、致命(ちめい)傷を与えるにはいたらない。ここはマゴマゴせず、ひとまず退却。

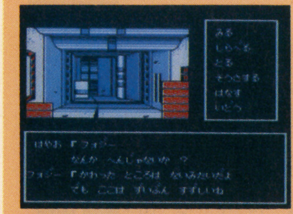
これでモンスターは熱に強く、寒さに弱いことがはっきりした。ということは、4階の冷凍庫は最も安全な場所ではないか。となれば、エリーヌもそこに隠れている可能性がある（おお、論理的）。

だが、冷凍庫に向かった速雄の前に現れたのは、先程のモンスターだった。なぜ、ヤツがこんな寒いところに!?

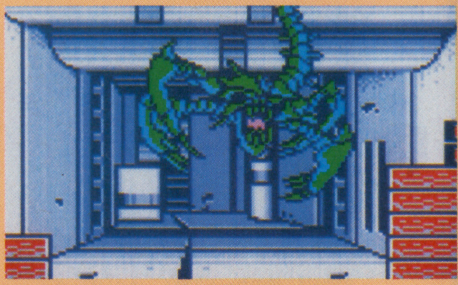
疑問を投げかけている場合ではない。冷線銃を撃ちまくる速雄。しかし、相手を倒す前にエネルギーが切れてしまった。敵は迫(せま)ってくる。やむを得ない、液体酸素のバルブを開け!!



機関室でまたもやモンスターと遭遇する。今度は冷線銃で攻撃してみよう。モンスターの動きは鈍るが、まだ生きている。やっぱり今回も逃げるのだ。



寒さに弱いモンスターから逃れるために、2人は冷凍室に逃げ込む。しかしここにもモンスターは現れる。けっきょく、安全なところなど、どこにもないのだ。



寒さの苦手なモンスターが、なぜか冷凍庫に!?



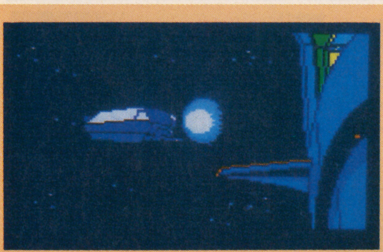
急速冷凍されたモンスターの破片。重要な役割をもつ。

シーン10

再会！エリーヌ

モンスターは身体の一部を残して逃げ去った。倒したわけではない。今のうちにエリーヌを探すのだ。焦(あせ)る速雄。

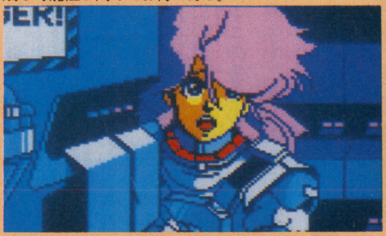
しかし、運命の女神は彼の上に微笑(ほほえ)んだ。エリーヌは生きていたのだ！ 狭い資料室の中で、1人ふるえながら。ああ愛しのフランス人形。見交わす眼と眼が涙に曇(くも)る……、愛を確かめ合っておるヒ い！ 緊急脱出じゃい!!



脱出!! とりあえずころな号へ逃げ込め！ これでまずはひと安心。速雄はモンスター退治へと出かけるのだった。いよいよ物語はクライマックスかどうかはわからない。

愛しのエリーヌと再会。彼女は資料室へ逃げ込んでいたのだ。他の3人は死んでしまったが、彼女が生きていればそれで良いのだ。こういう場合、主人公の彼女は生き残る可能性が高くてお得である。

だ。他の
のだ。こ
…である。



シーン11

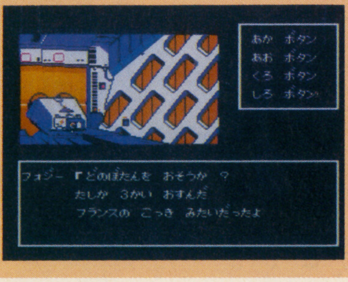
モンスター排除！

エリーヌの手を取り、エアロックへ向かう速雄。コメット搭載の快速艇シリウスにエリーヌを乗せて、先に発進させる。

その時生体センサーに反応が！ モンスターが活動を開始した!! 今、4階の倉庫にいるらしい。確か倉庫はパネルのボタン操作で切り離すことができるはずだ。

ボタンは4つ。赤・青・黒・白。押す順番は、ナニナニ、フランスの国旗と同じだァ? この非常時に地理の勉強とは。まいったな。

宇宙空間でのモンスター退治の方法はいろいろあるが、今回はモンスターを廃除してしまう方法。スイッチをフランスの国旗のように操作するのだが、フランスの国旗を知らない人間はどうしたらいいんだ?



シーン12

ひとまず任務終了

モンスターの強制排除(はいじょ)に成功したら、コメットのコックピットに移って、ころなに報告をするべし、それがすんだら「いなずま」でころなに帰還をする。任務終了だ。

少し話がそれるが「ジーザス」は明らかに「エイリアン」にヒントを得たストーリーだと思われるのだが、「エイリアン」自体はヴアン・ヴォークトの「宇宙船ビーグル号の冒険」にヒントを得ているような気がする（かなり違うけどね）。興味をもたれた方はぜひ読んでみて下さいな。

モンスターを闇の彼方に葬りさり、速雄はころな号に連絡を入れる。かくかく、しかじか、と報告を入れると、やっと速雄に帰還命令が出る。モンスターの破片を取ったら、懐かしのころな号にもどろう。



ころな

シーン13

モンスター侵入!?

2号機ころなの会議室で、速雄の報告を聞き終えた船長イワン・ミラコフの表情は曇っていた。それは計画の失敗よりも、3人の優秀な調査員を失ったという悲しみによるものであった。

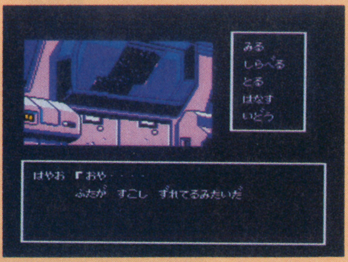
と、その時。船内にけたたましいサイレンが響き渡った。警戒警報!? まさか……!?

はやる心を抑えつつ、研究室へ向かう速雄。ここには、コメットから持ち帰ったモンスターの破片がサンプルケースに保存してあるはずだが……。



コメットでの惨劇を報告する速雄。エリーヌが生きていたのが、せめてもの救いだった。

サンプルケースは、そこにあった。だが、中に収められているはずのモンスターの破片は、忽然と姿を消していた!! いったいあの破片に何が起こったのか? まさかあんな小さな破片から、モンスターは再生したとでもいうのか!? 速雄の胸に不安がよぎった。



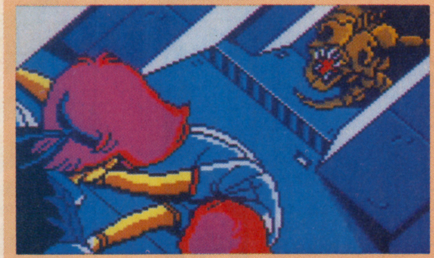
モンスターの破片が消えている? ヤツはまだ死んでなかったのか? みんなが危ない!?

シーン14

芳花散る!!

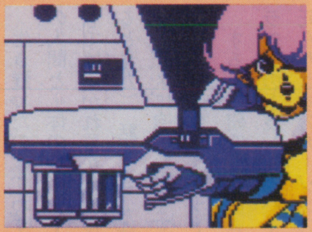
不安を隠し切れず、なおも各部屋を調べる速雄。ただの杞憂であってくれれば……。

しかし、倉庫に足を踏み入れた時、その不安は現実となって眼の前に現れた。


倉庫で芳花が襲われた! またしてもモンスターの仕業だ。急げ! 芳花を早く助けだすのだ。

無残に倒れ伏した副船長の朱芳花。そしてそのかたわらには、恐ろしい異形の生物の姿があった。

とりあえずモンスターを倉庫に閉じこめることにして、速雄たちは傷ついた芳花と共に退却する。


とりあえず(他に方法がないからな~)冷線銃で撃退する。しかしトドメはさせなかった。

芳花の傷は深かった。彼女は薄れゆく意識の中で、モンスターは人間の首筋から脳細胞を吸収するらしいということを告げる。

速雄は芳花の手を握って励ました。「がんばって!」

芳花は静かに笑って言った。「速雄…私のことを忘れないで…エリーヌを……大切にしなさい」

そして、彼女は息絶えた。


「ほ、芳花さ~ん! 死なないで~!」速雄の叫びもむなしく、芳花は息を引きとった。このカタキは必ずとってやるからな! 今は安らかに眠っておくれ。

シーン15

モンスターを追え!

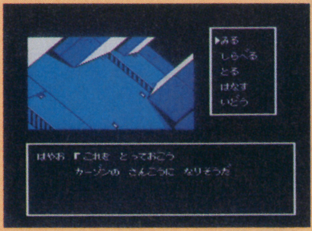
トウがたっている、などと酷評した芳花先生だが、死んでしまうとやはり悲しい。芳花の宇宙葬がすむと、速雄は念仏を唱えることも忘れて復讐を誓うのだった。

船内には厳戒態勢が敷かれた。ミラコフと速雄は冷線銃を手に警戒にあたり、宇宙生物学者のカーゾンはモンスターの弱点を発見するべく研究室に閉じこもった。



芳花の宇宙葬も終え、しんみりとしているころなクルー。しかし悲しんでばかりもいられない。モンスターを倒すのだ!

船内を巡回する速雄は、カプセル室でモンスターの痕跡を発見。さらに、倉庫の床を調べてみると芳花の血痕の他に妙な液体の痕跡が残っている。生物の分泌物らしいが……モンスターの唾液ではないのか?



倉庫にたれていたモンスターの唾液。これを研究すれば、モンスターの弱点などがわかるかもしれない。とっておこう。

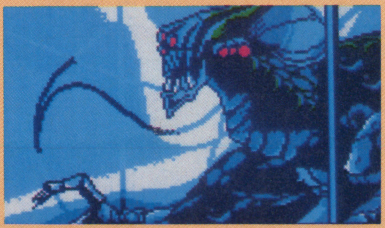
シーン16

モンスターの正体を暴け!!

モンスターの唾液らしきものを採取した速雄は、研究室のカーゾンのもとを訪れた。カーゾンの話によれば、どうやらモンスターは脳細胞内のDNA(デオキシリボ核酸)を目的に人間を襲っているらしい。そして、形態が変化してゆくかのように見えるのは、昆虫のように変態しているのではなく、摂取したDNAから遺伝情報を読み取ることにより、自身を進化させているらしいというのだ。


研究室でモンスターの生態について研究しているカーゾン。どうやらモンスターは、人間のDNAを吸収して変身しているらしい。ぶっそうなやっちゃのー。

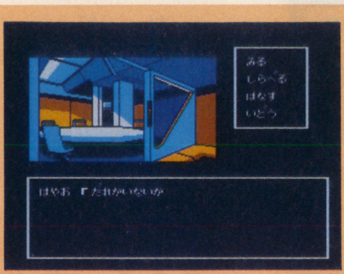
愕然とする速雄。愕然とする筆者(理数系に弱かったのじゃ)。数時間単位で進化を遂げる生物、そんなものが存在しようとは!!


モンスターはころな船内をわが者顔で歩きまわっているだろう。はたして、モンスターの正体を暴くことができるのか? そして、速雄とエリーヌの運命は?

シーン17

研究室の死闘

研究室を後にした速雄たちは、いつの間にか船内放送がかかっていることに気づく。会議室へと行ってみるが、人の気配はない。コンソールにはエリーヌのカセットがかけられている。カセットは傷だらけだ。誰が一体こんなことを？ なおも巡回する速雄たち。その時トランシーバーが叫んだ。「こっちに来てくれッ!!」



いつの間にか止まっている船内放送。会議室へと行ってみれば、カセットがメチャクチャに……

研究室へと駆けつける速雄。そこで彼が見たものは……。

3メートル近い、不気味な青銅色に輝く巨大な怪物。40センチはあろうかと思われる巨大な顎(あご)は、唾液を流しつつ上下にうごめいていた（ご存じの方はデッドリー・スポーンの顔を思い浮かべてくださると感じがわかるかと思います）。

まさに、モンスターは進化を遂げていたのだ!!

「カーゾンがやられた！ 冷線銃がまったくきかん!!」

絶叫するミラコフ。

生きた人間のDNAを求めて、モンスターの腕が伸びてくる……。ところが次の瞬間、何を思ったのかモンスターは機械のすきまへと消えていった。

生き残ったのは、わずかに3人の人間と1体のロボットのみ（予想では遅かれ早かれ船長もくたばると見た）。話し合った結果、本部ジーザスに追加報告をすることになり、全員コックピットへ。

すると、研究室に置き忘れたミラコフのトランシーバーを通じて死んだはずのカーゾンの声が聞こえてきた。

「やつの弱点が判った」

一体これはどういうことなのか？ カーゾンは死ぬ前にコンピュータに伝言を残していたのか？ ナゾを解くため、速雄は研究室へと向かった。



ジャ〜ン！ モンスター出現!! さらに凶悪な姿に変異している。キャプテンが危ない！

シーン18

キミは生き残ることができるか!?

だが、研究室に異常は認められなかった。

さらに船内を探索した速雄は、会議室でエリーヌのカセットがバラバラに壊されているのを発見する。では、さっき船内放送がふいにとぎれたのたこのせいだったのか。しかし、そのことが一体どういう意味を持つのか。

なおも速雄は探索を続け、機関室へ入った。冷房が壊れていて、室温が異様に高くなっている。とくに変わったことはなさそうなので出ようとしたら、リフトが動かない。室温は高くなる一方だ。速雄は戦慄(せんりつ)を覚えた。しまった！ はめられた!!

5人の人間のDNAを摂取したモンスターは、今や完全に知的生命体へと進化を遂げたのだ。ヤツはカーゾンの声色を使って速雄をおびきだし、機関室の中でローストしてしまおうと考えたのだ！



ブロブしちゃうモンスター。まるでスライムみたい。でも、こいつの恐ろしさはハンパじゃない。


あわれキャプテンもモンスターの餌食に…。今ごろ首からチューチュー吸われてんだろうか？ 考えてたら怖くなってしまった。

進化


またまた変身したモンスター。人間殺すたびに変身するのなら、地球を征服するまでに約50億回も変身するという計算になるなー。

しかし、むざむざ焼き殺されるわけにはいかない。速雄は冷線銃を弱めに放射し、フォジーの助けを借りてなんとか脱出に成功。

コックピットへ戻ってみると、船長もエリーヌも無事だった。ミラコフは、このままジーザスの隣接空域まで航行し、緊急脱出をして後は防衛軍に任せるつもりだと語った。

しばし、語り合う3人。

だが、ふと天井を見上げた速雄の表情がこわばった。ヤツだ!! モンスターは通風口を伝って、コックピットへとやってきたのだ!!

自分を犠牲にして、速雄とエリーヌを逃がそうとするミラコフ。そして通路へ出た2人の耳に、船長の悲鳴が聞こえた……。

カプセルへと避難する速雄とエリーヌ。新たな進化を遂げつつ、2人に迫るモンスター。はたして彼らは生還できるのか!?

（文／滑子堂本舗）


冷線銃発射！ しかし、モンスターはひるんだだけで、どこかへ逃げてしまった。ヤツを倒すためにはどうすればいいのか？ そうだエイリアンを呼ぼう！

日本ソフトバンクの雑誌

好 評 発 売 中

4月号　月刊　500円

Oh!PC



特集　すべての日本語ユーザーにおくる
　　一太郎Ver. 4のすべて
第1部　これが一太郎Ver. 4だ
第2部　一太郎サポート環境
第3部　一太郎支援プログラム
第2特集　ようこそ,Quick BASICの世界へ
構造化プログラミングっていったい何だろう?
▶好評連載シリーズ　ツール&ユーティリティWho's Who／C言語プログラミング／D-Shellフィールドノート／ハンディスキャナ活用術／MS-DOS機能拡張シリーズ／IDOS機能拡張シリーズ／ソフトを評論する／ランダムゲームレビュー／PCGPRESS

4月号　月刊　540円

Oh!X



特集　ゲーマーたちの“新深夜族”宣言
ウィザードリィ#4／サイオブレード／リヴォルティーII／ピラミッドソーサリアン／今夜も朝までPOWERFULL まあじゃん2／SUPER大戦略68K／大海令／パワーリーグ／R-TYPE／ボスコニアン／パックマニア／カサブランカに愛を／フルーツフィールド
▶シリーズ全機共通システム
THE SENTINEL／SLANG用実数演算ライブラリ
▶THE SOFTOUCH SPECIAL　1988年度GAME OF THE YEAR／今年も勝手にGAME OF THE YEARスペシャル
▶新連載　X68000マシン語プログラミング（入門編）
▶連載　C調言語講座／OS-9/X68000入門／X68000用拡張ミュージックドライバ／Oh!X LIVE in '89
▶特別付録　X68000イメージCGポスター

4月号　月刊　540円

Oh!FM



特集I　32ビット新時代を拓く新世代
　　パーソナルマシンFM TOWNS
新製品御披露目FM TOWNS／FM TOWNSソフトウエアカタログ／FM TOWNS公式発表会レポート／在来機種から見るFM TOWNSパワー／パソコン新時代の夢の周辺機器たち／もっと知りたい！FM TOWNS
特集II　オリジナルゲーム大集合2
RPGコンストラクション／海戦シミュレーション
▶連載　BASICプログラム工房／6809マシン語道場／谷山浩子の気絶すんぜん☆なのらー／読者・協力スタッフ全員参加の非連続エッセイ
▶今月のプログラム　日本語フォーマッタTForm/NEW BASIC総合EDITOR／気分はもう夏の「FIREWORK!!」
▶Let's Play! Computer Music!!　ヨハン・シュトラウスII世／美しく青きドナウ・ビートルズ／ピコーズ　玉置浩二／キツイ
▶ショートプログラム　気長に3D／ブロック&ウインドウ制御サブルーチン

5月号　月刊　定価600円

情報処理技術者試験〈合格〉へのパスポート！

月刊 情報処理試験



▶直前対策大特集
合格圏内へラストスパート！
平成元年度4月試験
2種・1種出題テーマの総予想と総整理
——チェック問題付き54テーマ
ハードウェア・ソフトウェアの知識／関連知識数学・工業・商業・英語／流れ図・プログラム設計／CASL・FORTRAN・COBOL
▶カラー受験ゼミ
知識の整理に役立つキーワード
頻出情報処理用語集

4月号　月刊　580円



THE COMPUTER

コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

特集　ナンバー“1”の戦略，PC-9801
“日本の98”そのラインアップの全て／98プロダクトの競合マシンたち／98のマルチOS戦略を読む／PC-286の“互換度”にせまる／ソフトハウスの選択肢
KEYMAN U. S. A.
互換機ビジネスに新時代を築いたハイテクの申し子
デル・コンピュータ社長「マイケル・デル」
田原総一郎のコンピュータ・ルポ
TOWNSに賭けた名門・富士通のプライド
富士通専務取締役　関澤義
電脳時代のヒットメーカー
パソコンに音楽革命をもたらしたツール
ローランド「ミュージくん」
THE TEST
Excelの“ビジネス度”を徹底チェック
マイクロソフト「Excel Ver. 2. 1」
新製品特報
ホームユースパソコンに新トレンド出現！
富士通「TOWNS」シャープ「X68000PRO/EXPERT」
シリーズ
TREND WATCHING／NEW PRODUCTS／NEWS／WORLD REPORT／コンピュータ時評／ハイテクの政治経済学／情報NETWORK／パソコン辛口コラム
特別付録
システム手帳用リフィル「PC-9800最新アプリケーションLIST」

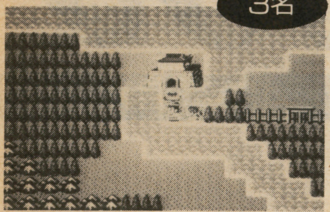
Beep 読者プレゼント

★このプレゼントページの応募は120ページの「愛読者カード」に切手を貼って応募してください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにね!!（パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入）
★締切　1989年5月8日必着　★発表　本誌7月号（6月8日発売）誌上。

●公正取引委員会の告示により、当選された方はこの号のほかの懸賞には当選できません。
●製品の性質上、発送に日時がかかることがあります。ご了承ください。

1 天地を喰らう

3名



対応機種：ファミコン
提　　供：カプコン
定　　価：5900円
●本宮ひろし原作のヒストリーＲＰＧ。ドラマチックなストーリー展開をここに再現。

2 ジーザス

3名



対応機種：ファミコン
提　　供：キングレコード
定　　価：5900円
●スリルあるストーリーは、まるでＳＦ映画を見てるようだ。二重丸のADVゲーム。

3 懐しのニチブツゲームグッズ

5名



提　　供：ニチブツ
●ノート、下じき、定規の３点セット。たまにはテラクレスタでもやってみようかな。

4 GUNDAM0080テレカ

5名



提　　供：バンダイ
●ガンダム００８０のビデオ発売を記念して作られたテレカ。早くビデオが見たいね。

5 中国製小物入れ

1名



●かわいい小物入れに何を入れようかな。手作り製のアットホームな小箱だ。

6 中国製石膏捲筆力

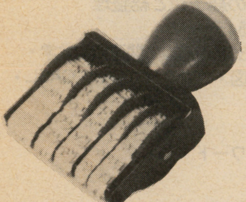
6名



●石膏捲筆？　じつは鉛筆削りなのだ。どれが送られるかは来てからのお楽しみ。

7 中国製スタンプ

1名



●写真をよく見てほしい。漢数字のスタンプなのだ。本当にこれを使ってるのかな？

8 中国製クレヨン

1名



●16色のクレヨン。中国製だと描き味も１味違うぞ!?

9 中国製ふで箱

1名



●ブリキでできたふで箱だ。最近よく見かけるけど中国製が１番アルヨ。

10 タイガースペンシルマーカセット

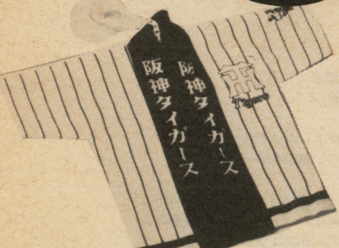
3名



●ミニサイズのマーカー３色が入っている。大阪ではみんなが持っているらしい？

11 タイガースミニハッピ

3名



●タイガースファンなら、これはほしい。でも着ることはできないよ。

12 タイガースボード人形

3名



●ぴこぴこと左右にトラが動く、かわいいタイガースセットだ。

13 タイガースのれん

3名



●六甲颪が身にしみる最近のタイガース。でも今年は大丈夫だろう!?

14 タイガースパスケース

2名



●やっぱり黄色のパス。これをタイガースの選手は愛用しているという。

3月20日現在

読者が選んだ…たいぼう待望の新作ベスト10

ファミコン

順位	タイトル	メーカー名	ポイント
1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	192
2	ドラゴンスピリット	ナムコ	51
3	ファミコン探偵倶楽部2	任天堂	47
4	SDガンダムガチャポン戦士2	新正工業・バンダイ	39
5	ウルティマ　聖者への道	ポニーキャニオン	38
6	コズミックウォーズ	コナミ	37
7	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	34
8	ドラゴンバスターII	ナムコ	22
9	北斗の拳3	東映動画	18
10	ウィロー	カプコン	12

メガドライブ

順位	タイトル	メーカー名	ポイント
1	大魔界村	セガ	161
2	スーパー大戦略	セガ	134
3	スーパーハングオン	セガ	77
4	パワードリフト	セガ	65
5	サンダーフォースII　MD	テクノソフト	27

パソコン

順位	タイトル	メーカー名	ポイント
1	イースIII（機種未定）	日本ファルコム	97
2	アフターバーナー（X68000）	電波新聞社	66
3	サンダーブレード（X68000）	シャープ	42
4	大戦略III（PC-9801）	システムソフト	37
5	パックマニア（X6800）	シャープ	34
6	ウルティマV（機種未定）	ポニーキャニオン	32
7	スタークルーザー（X68000）	アルシスソフトウェア	20
8	サーク（PC-9801、8801SR）	マイクロキャビン	18
9	機動戦士ガンダムMSフィールド（PC-8801SR）	ファミリーソフト	17
10	銀河英雄伝説（PC-8801SR）	ボーステック	14

PCエンジン

順位	タイトル	メーカー名	ポイント
1	ワンダーモモ	ナムコ	156
2	ダライアス	NECアベニュー	62
3	天外魔境	ハドソン	57
4	アウトラン	NECアベニュー	52
5	アフターバーナー	NECアベニュー	49
6	凄ノ王伝説	ハドソン	32
7	パックランド	ナムコ	31
7	サイバークロス	フェイス	31
9	めぞん一刻	マイクロキャビン	18
10	レインボーアイランド	NECアベニュー	12

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格
	御存知一弥次喜多珍道中	FC	HAL研究所	5,700
7月以降	スウィートホーム	FC	カプコン	6,500
	ウルトラベースボール(仮題)	FC	カルチャーブレーン	未定
	サンダーバード	FC	バック・イン・ビデオ	5,500
	甲子園	FC	KAC	未定
	田代まさしのプリンセスがいっぱい	FC	EPIC・ソニー	5,500
	必殺道場破り	FC	シグマ商事	6,500
	虹のシルクロード	FC	ビクター音楽産業	未定
	マルサの女	FC	カプコン	5,900
	激闘プロレス　闘魂伝説	FC	テクモ	5,800
	キャプテンED	FC	CBS・ソニー	5,500
	シャンカラ　陰謀の惑星	FC	アイ・ジー・エス	未定
	コズミック・イプシロン	FC	アスミック	未定
	名門多古西応援団	FC	アスミック	未定
	シェラザード2	FC	カルチャーブレーン	未定
未定	かってにシロクマ	FC	SVI	5,500
	ダンジョン放浪記	FC	アスキー	6,800
	VIVE IN POWERBOWL	FD	EPIC・ソニー	5,900
	王子ビンビン物語	FD	イーストキューブ	未定
	ピンボール	書き換え	任天堂	500
	黄金バット	FC	学研	未定
	うさぎの次元の盗難事件	FD	学研	未定
	メルヴィルの炎	FC	学研	未定
	燃える！お兄さん	FC	東宝	未定
	道	FC	バップ	未定
	ザ・ゾンビ（仮題）	FC	ホット・ビィ	未定
	妖怪大戦（仮題）	FC	ホット・ビィ	未定
	ヘラクレスの栄光II（仮題）	FC	データイースト	未定
	ロボコップ	FC	データイースト	
	新説・宮本武蔵	FC	キングレコード	未定
	星霊狩り	FC	ハドソン	未定
	麻雀大会	FC	光栄	未定
	スーパースタープロレスリング	FC	ポニーキャニオン	5,500
	カデュリン	FC	セタ	未定
	美味しんぼ	FC	新正工業・バンダイ	5,800
	魔獣都市ナーガ	FC	アイレム	未定
	ファンタジー	FC	ボーステック	未定
	V'BALL	FC	テクノスジャパン	未定
	坂本龍馬	FC	東芝EMI	未定
	歴史大冒険（仮題）	FD	スコーピオンソフト	未定
	トム・ソーヤ シンドローム ミシシッピーを越えて	FC	スクウェア	未定
	プレジデントの選択	FC	ホット・ビィ	未定
	アメリカンドリーム	FC	ココナッツジャパン	未定
	武田信玄2	FC	ホット・ビィ	6,800
	アーコン	FC	ビー・ビー・エス	未定
	キャプテン翼2	FC	テクモ	未定
	ドラゴンクエストIV	FC	エニックス	未定
	D&D	FD	ポニーキャニオン	未定
	浦島次郎	FC	バップ	未定
	天下一武士（仮題）	FC	ナムコ	未定
	聖剣伝説	FC	ナツメ	未定
	コズミックウォーズ	FC	コナミ	未定
	忍者龍剣伝	FC	テクモ商事	未定
	忍者らホイ！	FC	アスキー	未定
	ダブルドラゴン2	FC	テクノスジャパン	未定
	高校野球（仮題）	FC	インダクション プロデュース	未定
	サンサーラ・ナーガ	FC	ビクター音楽産業	未定
	ドラゴンユニット	FC	アテナ	未定
	メタルスレイダーグローリー	FC	HAL研究所	未定
	白い鷹	FC	インダクション プロデュース	未定
	ローラーゲーム（仮題）	FC	インダクション プロデュース	未定
	ワタル外伝	FC	ハドソン	未定
	忍者サイゾウ	FC	九娯貿易	未定
	エアーウルフ2	FC	九娯貿易	未定

新作ソフト スケジュール表

FAMICON——ファミコン

発売月日	ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格
4/7	ガーフィールドの1週間	FC	トーワチキ	5,500
14	ドラゴンスピリット新たなる伝説	FC	ナムコ	5,200
18	マインドシーカー	FC	ナムコ	6,500
20	蒼き狼と白き鹿・ジンギスカン	FC	光栄	9,800
25	ダウンタウン熱血物語	FC	テクノスジャパン	5,900
28	競馬シミュレーション［本命］	FC	ニチブツ	9,800
下旬	デビルマン	FC	ナムコ	5,500
	ドラゴンバスターII　闇の封印	FC	ナムコ	5,200
	フェアリーテイル	FD	ソフトプロ	3,200
	ホーリーダイヴァー	FC	アイレム	5,500
	モンスターパーティー	FC	新正工業・バンダイ	5,800
	谷川浩司の将棋指南III	FC	ポニーキャニオン	5,800
5/1	名探偵ホームズ　Mからの挑戦状	FC	トーワチキ	6,000
2	株式道場	FC	ヘクト	9,800
19	天地を喰らう	FC	カプコン	5,900
中旬	ベースボールスター	FC	エス・エヌ・ケイ	5,900
23	ファミコン探偵倶楽部2　前編	FD	任天堂	2,600
26	スーパーチャイニーズ2	FC	カルチャーブレーン	5,900
	激亀忍者伝	FC	コナミ	5,500
下旬	チャイルズクエスト	FC	ナムコ	5,500
未定	マーダークラブ	FC	セタ	6,800
	ホワイトカード	FD	スコーピオンソフト	未定
	地理大冒険(仮題)	FC	スコーピオンソフト	未定
6/12	ファミコン探偵倶楽部2　前編	書き換え	任天堂	500
21	ファミコン探偵倶楽部2　後編	FD	任天堂	2,600
未定	明治維新	FC	ユース	未定
	キテレツ大百科	FC	エポック社	未定
	帰ってきた軍人将棋なんやそれ!?	FC	ソフエル	5,500
	アバドックス	FC	ナツメ	6,000
	ホワイトライオン伝説	FC	ケムコ	未定
	囲碁道場	FC	ヘクト	4,900
	脱獄	FC	KAC	5,800
	クインティ	FC	ナムコ	4,900
7月以降	アイドル八犬伝(仮題)	FC	トーワチキ	6,000
	ウィロー	FC	カプコン	5,900
	ウルティマ　聖者への道	FC	ポニーキャニオン	5,900
	SDガンダムガチャポン戦士2	FC	新正工業・バンダイ	6,800
	究極タイガー	FC	CBS・ソニー	5,900
	全米プロバスケット	FC	ビック東海	5,800
	飛龍の拳III	FC	カルチャーブレーン	5,900
	ファリア	FC	ハイスコア	6,200
	なんてったって!!ベースボール	FC	サン電子	未定
	クォーターバックスクランブル	FC	ポニーキュニオン	未定
	MOTHER	FC	任天堂	未定
	ワールド・スーパー・テニヌ	FC	アスミック	未定
	ダンジョン&マジック	FC	ナツメ	未定
	未来戦士ライオス	FC	バック・イン・ビデオ	5,900
	新世紀創造 凄拳烈伝 北斗の拳3	FC	東映動画	6,200

PASOCOM——パソコン

発売月日	ゲ ー ム 名	対応機種	メーカー名	価格
4/7	大海令	X68	アートディンク	12,800
14	銀河英雄伝説	PC-88SR PC-98	ボーステック	8,800
17	ヴァルナ	PC-88SR	システムサコム	7,800
21	アスガルト	PC-98	ポニーキャニオン	7,800
	実践ビリヤード	PC-98	バック・イン・ビデオ	7,800
上旬	スタークルーザー	X68	アルシスソフトウェア	8,800
	ミッド・ガルツ Side B	MSX2	ウルフチーム	未定
	リーチ・フォー・ザ・スターズ	PC-98	ホビージャパン	未定
	リングマスター2	PC-98	ホビージャパン	7,800
中旬	サーク	PC-88SR PC-98	マイクロキャビン	未定
下旬	ミッド・ガルツ デュアルサイド	X68 MSX2	ウルフチーム	未定
未定	EASY GRAPHIC TOOL G68K バージョンアップ	X68	NEW SYSTEM HOUSE OH!	未定
	G68K データ集	X68	NEW SYSTEM HOUSE OH!	未定
	れっど パラメータ集	PC-98	NEW SYSTEM HOUSE OH!	未定
	展望台	PC-88SR PC-98	ビクター音楽産業	7,800
5/15	機動戦士ガンダムMSフィールド	PC-88SR	ファミリーソフト	6,800
未定	サイレントサービス	未定	マイクロプローズジャパン	未定
	ワンダーボーイモンスターランド	MSX(ROM)	日本デクスタ	7,800
	サンダーチョプター	PC-98	サブロジック	未定
	ガルフォース 怒濤のカオス	X68	スキャップトラスト	7,800
6月以降	ファンタジーIII	MSX2	ボーステック	9,800
	3Dゴルフ	PC-98 X68	T&Eソフト	未定
	シャーロック・ホームズ	MSX	バック・イン・ビデオ	未定
未定	AD&Dヒーロー・オブ・ランス	PC-98	ポニーキャニオン	未定
	Shufflepuck CAFE	PC-98	ブロダーバンドジャパン	未定
	WINGS OF FURY	PC-98 X68	ブロダーバンドジャパン	未定
	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	FM-7/77	ゲームアーツ	未定
	アメリカン・サクセス	PC-98	ウインキーソフト	6,800
	アランティア	PC-88VA X68	ビクター音楽産業	未定
	アンジェラス	PC-98 MSX2	エニックス	未定
	ウォーインザサウスパシフィック	PC-98	ホビージャパン	9,800
	ウルティマV	未定	ポニーキュニオン	未定
	ガンシップ	PC-88SR MSX2	マイクロプローズジャパン	未定
	キューティーハニー	PC-88SR	ナツメ	8,800
	グランドマスター	PC-98	ザイン・ソフト	9,800
	サイオブレード	PC-98	T&Eソフト	8,800
	サンダーブレード	X68	シャープ	未定
	センターコート	MSX(ROM)	ナムコ	未定
	ディガンの魔石	MSX2	アーテック	未定
	ハイドライド3	PC-98	T&Eソフト	7,800
	ハイバーニア	PC-88SR	ハート電子産業	8,800
	パイレーツ	PC-88SR MSX2	マイクロプローズジャパン	未定
	パックランド	MSX2	ナムコ	未定
	ベトナム1968	PC-98	スキャップトラスト	9,800
	ヤシャ外伝I 円月心覚書	PC-88SR	ウルフチーム	未定
	映画狂殺人事件	PC-88SR PC-98 X68	シンキングラビット	7,800
	家庭の整理箱	PC-98	ブロダーバンドジャパン	未定
	司政官	PC-88SR PC-98	パンプキンヘッド	未定
	死体置場で夕食を		テクノポリス	未定
	雀豪2	PC-98	ビクター音楽産業	未定
	ドーム	MSX2	システムサコム	未定

●この情報は3月20日現在のものです。価格は円です。

PC-ENGIN——PCエンジン

発売月日	ゲ ー ム 名	対応機種	メーカー名	価格
4/1	魔界八犬伝SHADA	HC	データイースト	5,500
27	凄の王伝説	HC	ハドソン	未定
21	ワンダーモモ	HC	ナムコ	5,200
未定	サイバークロス	HC	フェイス	未定
5/25	パワーゴルフ	HC	ハドソン	未定
中旬	naxat open	HC	ナグザット	6,300
下旬	わいわい麻雀	HC	ビデオシステム	未定
未定	パックランド	HC	ナムコ	未定
	めぞん一刻	HC	マイクロキャビン	未定
6/23	神武伝承	HC	ビッグ・クラブ	未定
下旬	レインボーアイランド	HC	NECアベニュー	未定
未定	忍者ウォーリアーズ	HC	タイトー	未定
	麻雀刺客(仮題)	HC	ニチブツ	未定
	弁慶	HC	サン電子	未定
7月以降	ワードナの森	HC	NECアベニュー	未定
	ロックオン	HC	ビッグ・クラブ	未定
	サンダーブレード	HC	NECアベニュー	未定
	忍	HC	アスミック	未定
	ブレイクイン	HC	ナグザット	未定
未定	ネクロスの要塞	HC	アクス講談社	未定
	DIGIDAL CHAMP	HC	ナグザット	5,500
	ダライアス	HC	NECアベニュー	未定
	天外魔境	CD	ハドソン	未定
	バイク(仮題)	HC	ハドソン	未定
	アウトラン	HC	NECアベニュー	未定
	ラビオ・レプス・スペシャル	HC	ビデオシステム	未定
	大地くんクライシス	HC	サリオ	未定
	アームドエフ	HC	ビック・クラブ	未定
	パックランド	HC	ナムコ	未定
	アフターバーナー	HC	NECアベニュー	未定
	ファイヤープロレスリング	HC	ヒューマン	未定
	バスケット(仮題)	HC	エイコム	未定
	竜の子ファイター	HC	東京書籍	未定

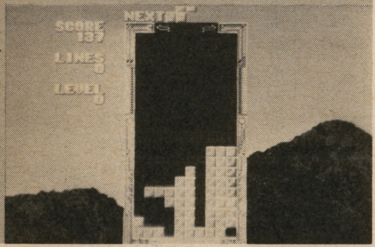
MEGA-DRIVE——メガドライブ

発売月日	ゲ ー ム 名	容 量	メーカー名	価格
4/15	テトリス	2M	セガ	5,500
22	スーパーリーグ	4M	セガ	5,800
29	スーパー大戦略	4Mバックアップ	セガ	6,800
5月下旬	北斗の拳 新世紀末の救世主伝説	2M	セガ	未定
6月中旬	サンダーフォースII MD	未定	テクノソフト	未定
下旬	ワールドカップサッカー	4M	セガ	未定
7月以降	大魔界村	未定	セガ	未定
	スーパーハングオン	未定	セガ	未定
	ランボーIII	未定	セガ	未定
	モデムベースボール	未定	サン電子	未定
	スーパーハイドライド	未定	アスミック	未定
	ATOMIC-ROBO-KID	未定	トレコ	未定
未定	パワードリフト	未定	セガ	未定
	ニュージーランドストーリー	未定	タイトー	未定

ただ今ヒット中！ BEEPチャート

ビデオゲーム

1 テトリス



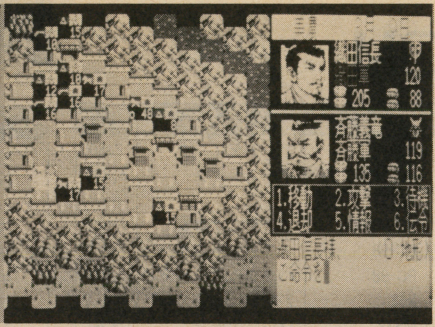
ビデオゲーム版のおかげで、FC版やパソコン版がバカ売れとか。

ランク	傾向	ゲーム名（メーカー）
1	★	テトリス（セガ）
2		ウイニング・ラン（ナムコ）
3	↓	オペレーション・サンダー・ボルト（タイトー）
4		パワードリフト（セガ）
5		怒・III（SNK）

★協力店　●キャンディー東花園●プレイシティーキャロット巣鴨●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ウィルトーク・ロサ

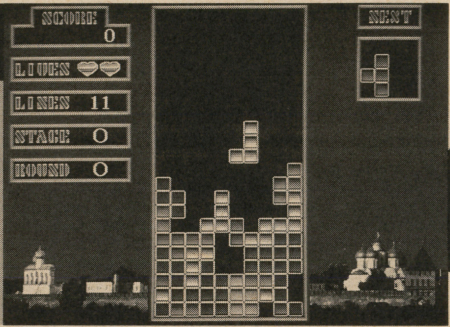
パソコンゲーム

1 信長の野望 戦国群雄伝



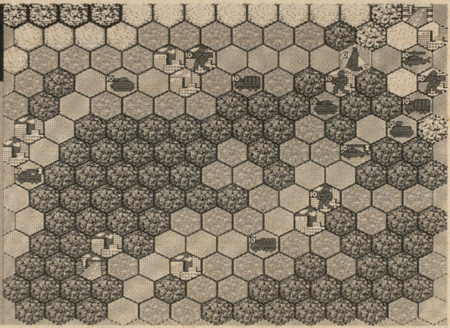
またまた今月も一位。息の長いシリーズなのね。

2 テトリス



なんと！　いきなりのランクイン！　ご存じソ連生まれのパズルだよ。

3 スーパー大戦略



このシリーズも息が長い。98版とX68版の登場で一位を目指す！

ランク	傾向	ソフト名（ソフトハウス）	ジャンル	機　種	媒体(価格)
1		信長の野望・戦国群雄伝（光栄）	S	PC88SR	5D (9800～12300円)
2	↑	テトリス（BPS）	N	PC88／VA PC98、MSX2 X68、X I、FM77AV	3.5D、5D (6800円)
3	↑	スーパー大戦略（システムソフト）	S	PC88SR X68 PC98、X I t	3.5D、5D (8000～8800円)
4	↓	マイト・アンド・マジック・ブックII（スタークラフト）	RP	PC88SR PC98 X I／X I t	3.5D、5D (9800円)
5		ゴーファーの野望 エピソードII（コナミ）	AC	MSX	C (5800円)
6		ディスクステーション第3号（コンパイル）	N	MSX2	3.5D (1980円)
7	↓	ピラミッドソーサリアン（日本ファルコム）	AC／RP	PC88SR／VA PC98、X I t	3.5D、5D (3800円)
8		パワフルまあじゃん2（デービーソフト）	N	PC88、PC98 MSX2、X I t	3.5D、5D (7800円)
9		スナッチャー（コナミ）	AD	PC88SR、MSX2	3.5D、5D (8800～9800円)
10		ミッドガルツ（ウルフチーム）	AC／AD	PC88SR PC98、MSX2 X68	(7800～12800円)

傾向　↑ 前月から急上昇　↓ 前月から急降下　★ 今月の注目ソフト

ジャンル　AC アクション　AD アドベンチャー　RP ロールプレイング　S シミュレーション　N ノンセクション

★協力店　J&P渋谷店　うつのみや片町店　真光無線　ラオックス本店　ヤマギワ玉川店　ソフトクリエイト　ラオックス横浜伊勢佐木町店　富士音響マイコンセンターRAM I　J&Pメディアランド　ダイイチ広島パソコンCITY

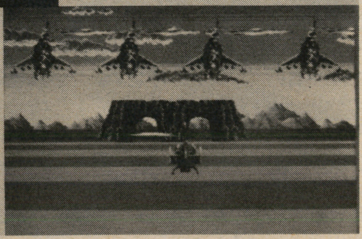
ランク	傾向	ゲーム名	定価
1	★	アレクの天空魔城	5500円
2		スーパーサンダーブレード	5800円
3	↓	スペースハリアーII	5800円
4	↓	おそ松くん	5500円
5	↓	獣王記	5800円

1 アレクの天空魔城



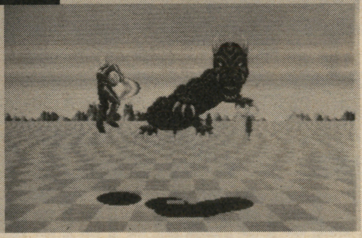
天空魔城を目指すアレクの前にはじゃんけんの達人たちが!?

2 スーパーサンダーブレード



相変わらず根強い人気のSTB。発売以来3位以内をキープだ!

3 スペースハリアーII

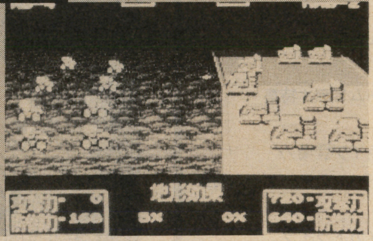


最終面のボス総登場は圧巻! ダークハリアを倒せ!!

セガ

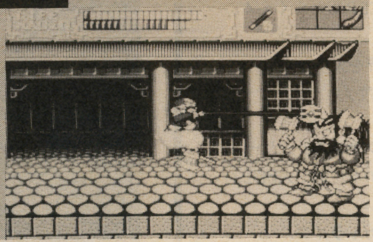
PCエンジン

1 ネクタリス



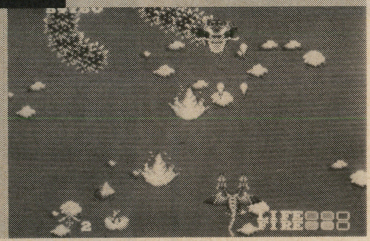
初心者にも楽しめるPCエンジン初の戦術級シミュレーションだ!

2 ソンソンII



孫悟空が大活躍のACT。前作を超えるパワーで登場!

3 ドラゴンスピリット



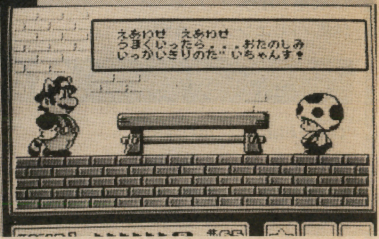
PCエンジンだから、ここまで移植ができたドラスピ。健在!

ランク	傾向	ゲーム名(メーカー名)	定価
1	★	ネクタリス(ハドソン)	5800円
2	↑	ソンソンII(NECアベニュー)	5400円
3	↓	ドラゴンスピリット(ナムコ)	5900円
4	↓	ビジランテ(アイレム)	6300円
5	↓	スペースハリアー(NECアベニュー)	6700円

ランク	傾向	ゲーム名(メーカー名)	定価
1		スーパーマリオブラザーズ3(任天堂)	6500円
2	★	ファミコンジャンプ英雄列伝(バンダイ)	6500円
3	★	ワギャンランド(ナムコ)	4900円
4	↓	ファイナルファンタジーII(スクウェア)	6500円
5		グラディウスII(コナミ)	5900円
6	★	テトリス(BPS)	4900円
7	↓	ファミリースタジアム'88(ナムコ)	4900円
8		ウィザードリィII(アスキー)	6500円
9		ハイドライドIII(ナムコ)	6900円
10	↓	忍者龍剣伝(テクモ)	5500円

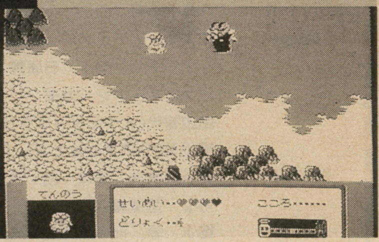
ファミリーコンピュータ

1 スーパーマリオブラザーズ3



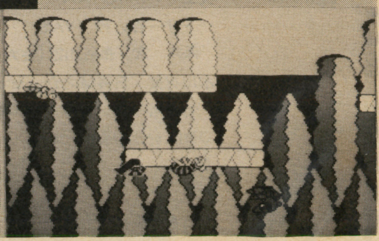
またまた1位に返り咲きのスーマリ。これに代わるものはないのか。

2 ファミコンジャンプ英雄列伝



ジャンプキャラクター総出演。ドラゴンボールを捜し出せ。

3 ワギャンランド



しりとりや神経衰弱まで入った、ビックリACTゲーム。

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文してください。どうしても手に入らないときは、直接小社へ現金書留で注文してください。定価(1冊390円。ただし◎は420円、○は450円です)ほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話で下記へお問い合わせください。

問い合わせ先 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部 営業☎03・261・4095

◎'87年9月号
寝た子を起こすMSX特集
●'87年10月号
特集・急加速セガ・パワフルレポート
◎'87年11月号
特集・PCエンジンを追え!!
●'87年12月号
特集・RPGがおもしろくなってきた!!
○'88年1月号
特集・ボクにもできるゲームサウンド
●'88年2月号
新春バラエティゲーム特集なのだよ
◎'88年3月号
めきめきタイトー特集だい
●'88年4月号
特集・シューティング・アクションゲーム教本
◎'88年5月号
特集・失われた歴史への招待
●'88年6月号
特集・ゲームをやるならこのマシン!!
◎'88年7月号
特集・PCエンジン宅配便
●'88年8月号
BEEP版"夏休みを256倍楽しむ方法"
◎'88年9月号
これからどうなる!?セガ
●'88年10月号
バリバリのゲームビデオ特集
◎'88年11月号
セガ メガドライブ登場!!
今が盛りのアドベンチャーゲーム特集
●'88年12月号
パワー全開!!メガドライブ
◎'89年1月号
激突!!ゲームマシンウォーズ
こうなる!?BEEP版とらくえ4
●'89年2月号
今年のゲーム界を大予言する!
RPGをもう1度!
●'89年3月号
「ゲーム界」サクセスストーリー
ヒットゲームのトレンド大研究!
◎'89年4月号
これからのメガドライブ
ゲーム雑誌のここがスキだ!ここがキライだ!

STAFF

Chief Editor	川口洋司
Senior Editor	近藤 裕
Editors	桑原 修/下山嘉彦/福田信之
Editorial Staff	木川明彦(スタジオ・ハード) 朝日幸嗣(Kライターズクラブ) 吉田均(ノマド社) 細田 浩(スタジオとき)
Editorial Assist	八重樫彩蔵
Designer	花本浩一/ドイノシューセイ/富永三紗子/アートサプライ/石原賢二/ノマド社 オフィス・アン・カモン 田辺智代(Kライターズクラブ) 菊池智恵(スタジオとき)
Illustrator	長谷川泰男/溝口 格/八重樫彩蔵/佐藤敏巳/高橋好子/猫山田ひろし/黒澤雅則 徳永 健/日高誠之介/高刀咲耶(スタジオ・ハード)
Photographer	小阪和則/蒲生晴夫/鬼頭栄次/宮脇基美/下山嘉彦/荒井英一/渋谷正明
Contributor	炎上寺/SHOTAN/せいろく/TAKE ON!/トリー谷/雅/YAS/森井 玄/長谷川匡(在カリフォルニア) 木川存美/日高誠之介/セザール松本/竹田裕一郎/吉野家牛兵衛(スタジオ・ハード) ORIX光治(パルナス) 原 頼一
Proof reading	有アレフ
Printing	大日本印刷株式会社

次号予告

特集 輝け! ゲームオリンピック



きみの心に残るベストゲームは? ベストゲームサウンドは? ベストゲームセンターは? ベストソフトショップは? ベスト攻略本は? ベスト周辺機器は? はたしてナンだ! というわけで、ゲームに関する「BEEP版なんでもベスト10」企画だよ。お楽しみに。

6月号は5月8日発売
(一部の地域では発売が遅れることがあります)
来月号もよろしくね!

質問テレフォン

4月17日(月)より日本ソフトバンク全セクションの電話番号が変わります。BEEP編集部は03(230)7688、また、質問電話は03(230)7689になります。くれぐれも間違いのないようにお願いします。

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時
☎03・230・7689

BEEPスタッフ(アルバイト)募集

BEEP編集部では、次のような人を募集しています。
①コンピュータゲームに関する原稿が書ける人。とくに、パソコンゲームなどの徹底研究ができるくらい実力のある人。
②文章は苦手でも、ゲームの腕はあるので撮影の手伝いなどができる人。モデル撮影などに協力してくれる人(写真をそえて)。

以上、いずれも原則として18歳以上で東京近郊在住の人に限ります(男女不問)。地方在住の人でどうしてもBEEPで原稿を書きたい人は、当方に来なくてもできる企画(たとえば連載物)などを立て、サンプル原稿を書いて送ってください。十分検討のうえご返事いたします。

応募の際は、住所、氏名、電話番号、使用機種、年齢、とくにPRしたいこと、どのページをやりたいかなどを明記し、BEEP編集部スタッフ係あてに送ってください。

採用の際は連絡いたします。なお、連絡のなかった場合は採用されなかったものとご了解ください。

郵便はがき

お手数ですが
40円切手を
貼って
ください

102

(受取人)

東京都千代田区
九段南2-3-26井関ビル
㈱日本ソフトバンク
Beep 5月号 編集部行

プレゼントNo.

希望するプレゼント番号をお書きください。

●職業・学校(学部・学年)

●よく読む雑誌

●よく使う機種(下の中から選んでまるをつけて)

①FC ②メガドライブ ③PCエンジン ④セガ ⑤PC-88 ⑥MSX・2 ⑦FM
⑧X1 ⑨PC-98 ⑩X68 ⑪その他( )

●住所 □□□-□□ ☎ ( )

●氏名

●年齢

●性別 男 女

BEEP 5月号

愛読者カード 〈5月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（記事名のあとに最高かよいの評価もつけて下さい）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（記事名のあとにつまらないか最低の評価もつけて下さい）

★心に残るベストゲーム、ベストゲームサウンド、ベストゲームセンター、ベストショップ、ベスト攻略本、ベスト周辺機器の中から1つ選び、その理由を書いてください。

★5月以降発売予定のソフトであなたが遊んでみたいものは？

①ファミコン　（　　　　　　　　　　　　　　　　）

②PCエンジン　（　　　　　　　　　　　　　　　　）

③メガドライブ　（　　　　　　　　　　　　　　　　）

④パソコン　（　　　　　　　　　　　　　　　　）

大戦略III
GREAT COMMANDER



大戦略IIをはるかに上回る数々のフィーチャーをひっさげて、大戦略IIIがやってくる。現代戦シミュレーションは、ついに新次元へ突入だ!!

システムソフト　PC-98シリーズ　発売日・価格未定

“III”は超リアル現代戦へと昇華した

スーパー大戦略の登場で、98版の大戦略シリーズもテイクイットイージーの方向へ進むのだろうかと思っていた人も多いはず。

ところがどっこい、システムソフト内では大戦略IIやスーパー大戦略をはるかに上回る、数々の新機軸を盛り込んだ大戦略IIIの開発が着々と進んでいたのだった。

IIIの内容をひとことでいうと、“現代大戦略から積み重ねてきた現代戦をリアルにシミュレートするという路線の現時点での集大成”といえるだろう。

IIからの変更点はマップの広さ、兵器ユニットの種類から始まって、生産、移動、戦闘、補給にいたるまで、まったく次元の違うゲームになった、といってもよいほど多岐にわたっている。

それでは、具体的にどこがどんなふうにグレードアップしているのか、順番に見ていくことにしよう。

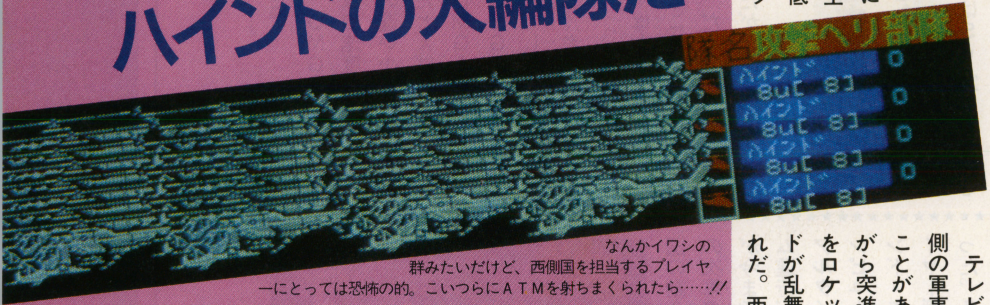
まず戦場、つまりマップの広さがIIの60×60ヘックスから128×128へと、じつに4倍広くなった。

広さばかりでなく、IIIでは高度差の概念も導入されている。

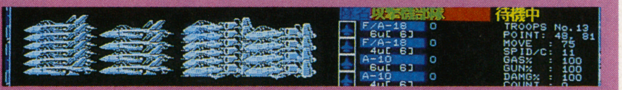
兵器ユニットはそれぞれの属性によって、航空（戦闘機）、低空（ヘリコプター）、陸上（車両、兵員）および海上（水上艦船）、海中（潜水艦）に大別され、高度の属性が違っていれば（たとえばレオパルドとPAH－1）同一ヘックス内にスタックさせることが可能になった。

海上では最大4高度、陸上でも3高度のスタックができるというわけで、次に紹介する部隊編制の拡大とも相まって、念願だった大部隊編制が可能になった。

どーん!! ハインドの大編隊だ



なんかイワシの群みたいだけど、西側国を担当するプレイヤーにとっては恐怖の的。こいつらにATMを射ちまくられたら……!!



F／A-18とA-10の混成による、強力な対地攻撃部隊だ。もう、地上の敵車両は1台も逃さないっていう意気込みね。この場合、部隊としての移動力はA-10に合わされる。



MBTを丸裸で前線に出す、なんていう非情な真似はやらないとは思うけど、こうして部隊内に対空車両を加えてやれば、ハインドだって怖くないっていう編成になる。



WLRSと護衛の戦車と補給車と……。IIでは3ヘックスを占めた長射程支援部隊も、ワングループとして行動させることができる。



艦隊を編成したかった！　というプレイヤーも多かったはず。実現したよ、喜ぼうね!!
カールビンソン型の正規空母とミサイル巡洋艦の艦隊も組める。潜水艦には要注意！

ユニット4倍増し 512部隊の迫力

テレビの報道番組なんかで、東側の軍事演習のフィルムが流れることがある。地上を、砲を射ちながら突進するT-72の群れ。その上をロケット弾を射ちながらハインドが乱舞している……という、あれだ。西側が戦々恐々とする、東側のOMG（作戦行動集団）による電撃戦。それに近いことがIIIでは可能になった。

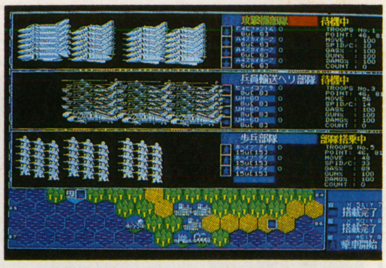
新たに部隊編成のシステムが導入されたことによって、高度による属性が同じ兵器ユニットなら、最大4部隊でワングループの部隊編成ができるのだ。

たとえば、第1小隊（レオパルド10両）、第2小隊（ヤグアル10両）、第3小隊（マルダー10両）、第4小隊（ローランド10両）、でワングループを編成するという具合だ。このように自分なりのOMGを作って、作戦行動をとらせることができるようになったのだ。

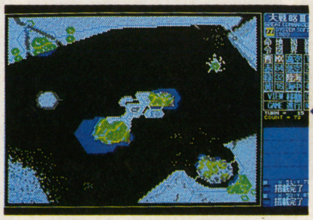
兵器ユニットはIIの63種から約250種に増え、部隊数も64部隊から128部隊と倍になった。

128部隊という数はOMG単位の部隊数なので、これを小隊の数に直すと1部隊に4小隊入るわけだから……ナント！　512部隊になるのだ!!

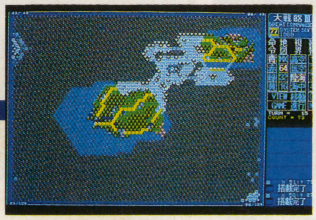
ちなみに、1ヵ国がもてる最大兵器種類数は60まで。IIからのユニットに加え、スーパーからのユニット。さらには航空母艦、潜水艦、早期警戒機といった新たなユニットも加えられ、間接攻撃ルールもしっかり受け継がれている。



高度による属性が違えば、こんなふうにスタックもできる。本格的なエア・ランド・バトルの時代が来た！



なんだこの広さは！　という感じの128×128のマップ画面。島の周囲に陸地が作れてしまう。



IIIのマップ画面でIsland Campaignを見てみると……。64×64の画面でこのくらい。

部隊はリアルタイムで行動する！

部隊の行動は、今までは各国ごとにターンで区切られていた。コンピュータ担当国のターンが終了するまで、プレイヤーはじっと我慢の子であったが、IIIはかなりようすが変わっている。

IIIでは新たにカウント制を導入し、部隊の行動を兵器ごとに与えられた必要カウント数によって実行していくシステムになった。

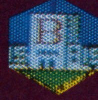
1ターンは100カウントで区切られてはいるが、プレイヤーがゲーム進行をストップしない限りカウントは続行され、部隊の行動は敵味方に関係なくリアルタイムで同時進行していくことになる。

プレイヤーがユニットを生産して部隊編成して前線へ送り出している間に、コンピュータ担当国もサクサクと部隊の前進を続けているというわけだ。

ちなみに、OMGを編成した場合、その部隊の速度は部隊内でもっとも速度の遅い小隊に合わされてしまう。たとえばスコーピオンと重歩兵でOMGを編成したりすると、そのOMGの移動力は重歩兵に合わされてしまうので、OMGの編成にはくれぐれも注意が必要だ。

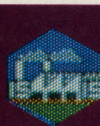
プレイヤーはゲーム進行にかなり頭を痛めることになりそう（それが快感!!　だっていう人もいるでしょ?）だが、頭痛のタネはまだまだある。

首都



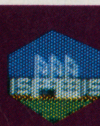
首都武装宣言！　というわけで、射程5の曲射砲と射程10のSAMで武装。レオパルド2で編成したOMGを置けば無敵か!?

工場



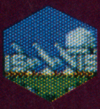
工業力といったパラメーターはなくなったものの、兵器ユニットの生産、ストックに大きな役割をもつ。防御火器はナシ。

前線基地



射程3の曲射砲をもち、生産した部隊の配備が可能。開発中のため本番でなくなる可能性はあるが、拠点としてはおもしろい。

防空基地



射程10のSAMをもつ強力なSAMサイトであるばかりでなく、広いレンジの視界を確保できるレーダーサイトでもある。

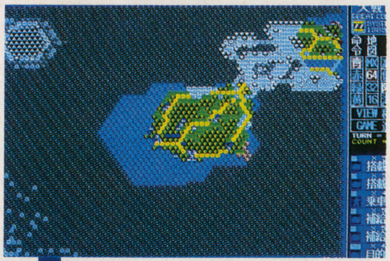
敵の動きは自分で探りなさいっ！

「う〜む、敵はSu-24で重歩兵を叩きにくるつもりだな。よおし、それならこっちはローランド2で防空網を作ってやろうじゃない」

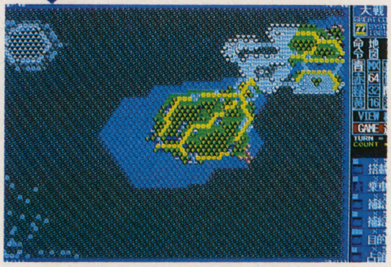
マップ画面でコンピュータ担当国の動きを見ながら、次のターンの次軍の作戦を考える……。これが今までの大戦略シリーズのゲーム進行だったが、IIIでは進行がリアルタイムになったばかりか、コンピュータ担当国の動きもブラインド・モードの導入によってプレイヤー側からは見えないようになった。各兵器ユニットと工場などの建物には、それぞれ高度差別に視界が設定されていて、それらの自軍ユニットによって確保された視界の外にある敵部隊は、プレイヤー側からはまったくブラインドされてしまうのだ。

敵味方の部隊が接触しそうな地区には、偵察機を出すか早めに防空基地などを確保するなどしておかないと、兵員を乗せたヘリコプターが視界の外から出現した戦闘機にフクロ叩きにされるなんていう事態や、兵力の手薄な地区に奇襲上陸されるという展開も出てきそうだ。

現代戦は情報戦だともいわれるだけに、ブラインド・モードの導入で大戦略はさらに、現代戦のリアルなシミュレートという理想に近づいたともいえるだろう。



青国、赤国ともにプレイヤー担当にして、陸上ユニットに進行命令を出すと……。

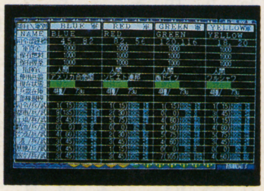


島中央部への陸上の視界が広がっていくのがわかる。陸上兵器の視界はあまり広くない。

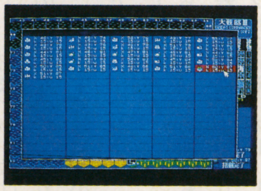
マップエディット、生産編集も装備！



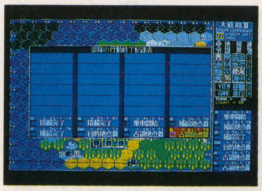
IIIにはマウス対応のマップエディット機能が装備された。さらに、兵器生産編集もユーザー向けに8パック分開放されている。



各国の状態をおおまかに知ることもできる。大部隊での攻撃がくるかどうかの予測もできるだろう。



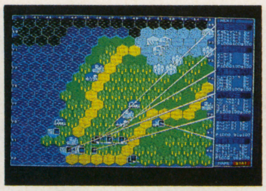
自軍占領下の都市や工場の状態も、表にして見ることができる。



部隊ごとの行動状態を見る行動終了記録。下から行動終了した部隊がせり上がってくる。



おなじみの部隊表には部隊内の構成が表示されるようになった。128行×4小隊の大部隊がもてる。



IIの部隊調査地図は、IIIでもメニューに組み込まれている。部隊の状態の把握は、II以上に重要だ。

生産→配備にも新ルールを導入！

ユニットの生産・配備は、首都と首都に隣接してヘックスおよび、首都より半径5ヘックス内にある自軍の都市、工場、空港、港だった。

IIIではこれが大きく変わった。兵器ユニットには、それぞれ1機作るのに必要なカウント数が設定され、生産できる機種は工場の数（工場が5つなら5機種）で決まる。もちろん生産する機種を変更（つまり生産ラインを変える、と思ってもらおう）することもできるし、生産ラインを止めた機種の今までの生産分はストックとしてためておける。

これを配備する場合は、今までと違って配備可能なヘックス（前線基地、防空基地、空港、港、そして首都）が自軍の占領化であれば、それが首都からどんなに離れていても配備できるようになった（ただし基地の規模が14〜15必要）。

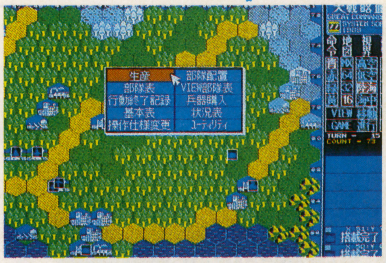
さらに、配備可能なヘックスと都市で兵器ユニットの補充を受けられるようになったのも、IIIの大きな特色だ。

IIの部隊合流のみによる補充に比べると補充行動そのものは楽になったが、IIIでは注意しなければならないことが1つある。それは補充の必要な機種は工場に生産分のストックがなければならないということだ。

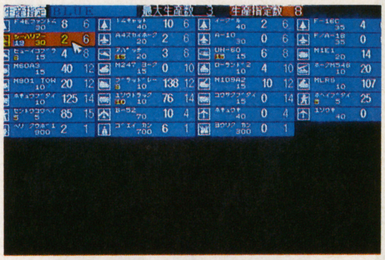
消耗した部隊を都市に入れたまではいいが、待てど暮せど補充が来ないというのでは指揮官失格といわれてもしかたがない。

逆に、敵の工場を破壊・占領すれば敵の生産ラインは縮小するわけだから、敵の補給を断ちたいなら工場や前線の基地を集中攻撃してみるのも手ではある。

ただし首都はもとより、前線基地、防空基地は長射程の曲射砲やSAMなどで武装しているので、へたな兵器ユニットより手強くなっている。うかつに攻撃をすると大ケガをするので念のため。



兵器ユニットの生産は、まずメニュー画面で生産を選ぶ。IIでは隠しコマンドだった兵器購入も加わった。



生産する機種の指定を行っているところ。工場を奪われると表の下位の機種から生産がストップする。

命令！敵戦車部隊を攻撃せよ!!

部隊をマップ上に配備したら、次にやることはその部隊に命令を与えることだ。

行動命令には、何を目標とするかで何種類かの命令が用意されている。命令を受けた部隊は、攻撃を受けて全滅するか燃料切れで立ち往生しない限り、命令を実行しようとする。

敵第1戦車隊を攻撃せよ！という命令を出したとすれば、命令を受けた部隊は前記のような状態にならない限り、目標の敵部隊を追いかけまわすのだ。

もちろん命令に不都合が生じた場合は、ゲーム進行を停止して命令を変更することもできる。

作戦行動中の敵味方の部隊が、すれちがいざまに一戦交えて離脱していく、というおもしろい場面も見られるかもしれない。

以上、大まかな紹介ではあるけれど、IIIがどのくらいボリュームをもっているか、その一端だけでも理解してもらえただろうか。

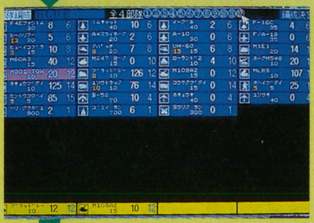
なんにしろ、戦闘に関するルールには開発中ということもあってまったくノータッチなだけに、ルールブックがどのくらいの厚みになることやら。次号以降も引き続き追いかけていく予定なので、お楽しみに！

（文／江戸家老）

実践 My OMGを創る！



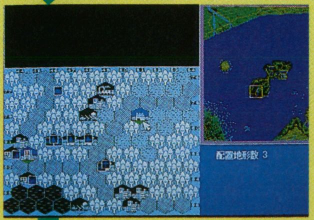
まず部隊編成したい機種を選び、生産ラインを組んで部隊編成に必要な数量を用意しておく。兵器ユニットの数量がそろったら、いよいよ自軍の部隊編成を開始しよう！



部隊に組み込む兵器ユニットを選ぶと、1小隊の最大数量がユニット表の上部に表示される。数量を決定すると小隊として画面下に表示される。ちなみにブラッドレーは12台で1小隊。



編成がすんだら部隊にネーミングしよう。アルファベット、カタカナ、ひらがなのほかに漢字や記号も使える。重歩兵を1人だけ作ってランボーと名付けるのもオシャレじゃない？



部隊編成が終了したら、次は配備。部隊配備可能なヘックスが表示されるので、配備したいヘックスにカーソルを合わせてマウスをクリック！ これでかわいいMY OMGの配備は完了だ。



配備された部隊を見てみよう。画面には各小隊を構成する兵器ユニットの数量のほか、部隊としての移動力やガソリンの量、部隊の行動状態が表示される。この部隊は現在、待機中か……。



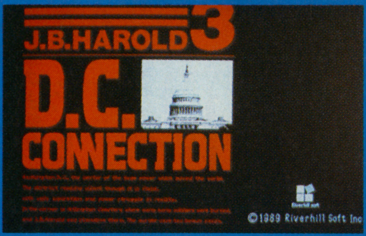
行動命令を与えてやらなければならない。この状態ではほかに小隊単位の部隊の分離や、輸送ユニットの搭載をすることもできる。さて、とりあえず何ができるか見てみよう。



行動できる範囲にあるのは敵の都市だけか……。ならば、さしあたっての命令は都市への砲撃じゃ！ かくして命令を受けたOMGは、前途に何が待つかも知らずに出撃したのであった。

D.C.コネクション

愛と死の迷路



J.B.ハロルド3番目の事件は、スキャンダラスな幕開けで始まった。それはやがて、J.B.自身の過去をも巻き込んで……。

リバーヒルソフト　PC-98シリーズ　9,800円

それは1発の銃声から始まった……

アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前で、1人の男が何者かに射殺された。

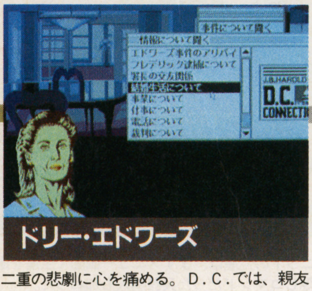
男の名は、ウォルター・エドワーズ。職業、リデティタウン警察署長。警察が現場に駆けつけたとき、所持していたはずのFBIの極秘捜査書類は、いずこかへと姿を消していた。犯人は誰か……!?

数日後、ワシントン市警が犯人として逮捕したのは、フレデリック・エドワーズ。なんと被害者の長男だった！

というわけで、J.B.ハロルド事件簿の第3作目は、舞台をアメリカの政治の中枢、ワシントンD.C.へと移し、大国アメリカの暗部を垣間みせながらのハードミステリーが展開する。

前作と違う点を挙げるとすると、まずJ.B.の過去にからんだエピソードが盛り込まれていることだろう。まずはそのあたりから、今回の物語に迫ってみよう。

エドワーズ署長一家



ドリー・エドワーズ

二重の悲劇に心を痛める。D.C.では、親友グロリアの家に滞在している。



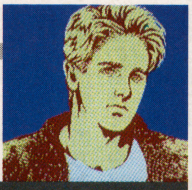
ウォルター・エドワーズ

公用で出張中の死。その凶器の拳銃はフレデリックの部屋で発見された。



フレデリック・エドワーズ

J.B.にとってはジョージタウン大の後輩。父との不仲も伝えられる。



ジェイ・エドワーズ

フレデリックの弟。17歳。家庭内のことに無関心!?

過去と現在が交錯するストーリー

J.B.は、学生時代の4年間をジョージタウンで過ごした。

だが、ワシントンD.C.はもうひとつJ.B.にとって沈痛な思い出のある街だった。

1979年5月、逃走する凶悪犯が警察に向けて放った1発の銃弾を受け、1人の女性が命を落とした。その女性、ジャックリーヌ・アンソニーこそ、J.B.の恋人だったのだ。

それから10年後の今。今度は、やはり1発の銃弾で命を断たれた上司の死の謎を解明するために、J.B.はワシントンD.C.へやってきた。

J.B.の過去にまつわるエピソードをアウトサイド・ストーリーとしてもっているだけに、事件を捜査していくうちに今まで明かされていなかったJ.B.の過去や生き方が、少しずつひもとかれていくのも興味のあるところだ。

J.B.自身の過去が、事件の関係者の状況とオーバーラップしたりもする。

エドワーズ親子の仲がしっくりいってなかったとか、J.B.自身もかつては自分の父親とソリが合わなかったなんていう親子関係。あるいは恋愛関係など、J.B.を含めた登場人物たちの人生の陰には、さまざまな人間関係が伏線となって張りめぐらされている。

そればかりでなく、麻薬や人種問題などアメリカの内患も、捜査にからんでくるのだ。

複雑に現在と過去が交錯するストーリーは、スケールも前作以上だそうな。こりゃ、マウス持つ手が震えるゼイ！





捜査地区は3つに分けられている。ケネディの墓やホワイトハウス前など、行ける場所はすべて見よう。

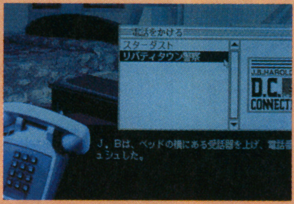
なりきるための新3カ条！

尾行を頼む、電話にお酒。ドラマを演出する多彩なファンクションを新設！



★たまにはお酒も……

J.B.だって人間。捜査に疲れることもある。そんなときはホテルのバーに直行だ。

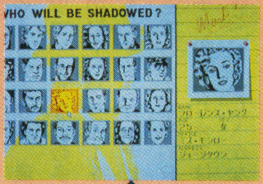


★電話をかける

ホテルに戻ったら、必ず電話してみよう。電話でしか聞けない情報もあるかも。

★尾行をたのむ

D.C.タクシーのドライバー、ネルソンには尾行を依頼できる。仲よくしようね。





ネルソン・メルビル

事件と聞くと首を突っ込みたがる人、いるでしょ？　彼もそんな1人なのだ。



グロリア・フォレスト

ウォルターを検死した病院に勤務。ドリーの親友。



マックス・ブレスマン

FBIの捜査官。消えた捜査資料の内容は？



ブライアン・ウールリッチ

フレデリックを弁護する、キレ者の黒人弁護士。



ダリル・ウィルコックス

フレデリックの親友だが、事件後に微妙な心理が⁉



ロン・クレーマー

B地区のポリス・ボックスにいる。強力な助っ人。



ジョン・ハミルトン

スナック、スターダストのマスター。J.B.の親友にして、よき相談相手だ。



ジェシカ・エリオット

フレデリックの恋人。しかし事件後、その仲は…。



オリバー・リッツ

署長を最後に目撃。アーリントン・ショップ主人。

みんなでD・C・通になろうね！

ゲームがスタートするのは、ワシントンD・C・からやや外れたダウンタウンのホテルから。

捜査はすべて、ここを拠点にして進めていく。

ここではゲームのセーブ・ロードや、捜査結果の採点もしてくれる。ただし〝推理する〟のコマンドは、するかしないかをディスクの読み込みのときにきいてくるので、選択しなければゲーム開始後のメニューには含まれない。

さらにホテルの部屋から電話をかけることもできるし、逆に電話がかかってくることもある。事件に関する情報を話したいんだが……なんていう電話がくるかもしれない。

かけられる電話番号は事件が進むにつれて増えていく。

さて、ゲームをしていて少し頭を休ませようかなと思ったら、ホテルのバーへ行ってグラスを傾けるのも一興。このとき、BGMを選べるので、お気に入りの1曲でしばし頭を休めよう。

曲目も捜査が進むにつれて数が増えていくし、ウィンドウの下にはミニコンポのグライコについているスペアナのようなグラフィックも出てきて、なかなかオシャレ！

さらに、このゲームにはデジタルインデックス・ディスクが付属しているが、これにはストーリーに関係する人物や、ワシントンに点在する名所、歴史上の事件に関する情報が納められているので、捜査をしながらいつの間にかD・C・通になっている自分に気づく、という寸法だ。もちろん、事件に関する項目は捜査が進むごとに増えていくわけだから（はじめから調べられるなんてワケはないもんね！）、ゲームが終わればこのディスクは貴重な捜査記録として残るというわけだ。

それでは捜査に出かけよう。ワシントンD・C・は、大きく3つに分けられている。

その中ではじめから行ける場所は、ケネディの墓のあるA地区では4ヵ所。FBI本部のあるB地区では7ヵ所。J・B・の出身校、ジョージタウン大学のあるC地区では、犯人として逮捕されたフレデリックの住んでいるアパートや、フレデリックの母親ドリーが滞在している、ドリーの友人グロリアの家へ行ける。

捜査を続けるうちに、どうしても情報不足になったり、情報の整理が必要になるが、そんなときには、協力者に話しかけてみよう。

ワシントン警察に勤務するロン・クレーマーは登場人物の前歴調査をしてくれるし、ジョージタウン大学のそばにあるスナック・スターダストでは、学生時代の親友ジョン・ハミルトンに人間関係の分析を手伝ってもらえる。

準備は整った。どんなドラマが展開していくのか、あとはJ・B・とキミのマウスを持つ手に委ねるとしよう。

（文／江戸家老）



証拠品は署長の写真のみでスタート。注射器なんていう、麻薬がらみの品も……

サーク

Xák

Role Playing Game

アドベンチャーゲームで定評のあるマイクロキャビンが、VRシステムを使った本格的RPGをリリース！ ビジュアルのすごさは必見だ!!

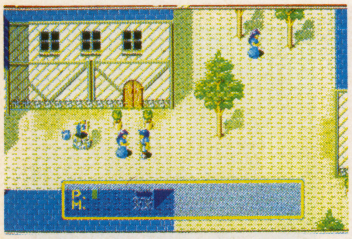
マイクロキャビン　PC-88SR以降、PC-98シリーズ　8,000円

魂が自らの体を求めさまよう

めぞん一刻やうる星やつら、最近ではホワッツマイケルなど数多くのキャラものアドベンチャーをリリースしてきたマイクロキャビンが、満を持しておくる本格的RPG。オリジナルのシナリオでは初めてのRPGということで、かなりリキが入っているみたい。

物語は、人間とモンスターが共存する緑豊かな国・ウェービスを舞台に繰り広げられるファンタジーだ。

250年前、戦いの神デュエルによって体とは別々の場所に封印されていた怪物バドゥーの魂が、何者かの手により解放されてしまった。解き放たれた魂は自らの体を求めて、封印されている王家の聖域へ向かっていく。バドゥーが自らの体を取り戻すよりも前に、魂を永遠に封じ込めてしまわなければ——。とまぁ、こんな感じのプロローグから物語は展開していくのだ。ゲームの進行はオーソドックス。RPGの基本どおりにモンスターを倒してお金を稼ぎ、装備をそろえてステータスを上げていくというおなじみのパターンだ。



冒険のスタートはフェアレスの町。まずは基本どおりの情報収集だ。



自分のレベルによって買える装備が決まっている。



アイテムは買ったり敵キャラを倒して手に入れる。

レベルに応じて行動範囲が決まる

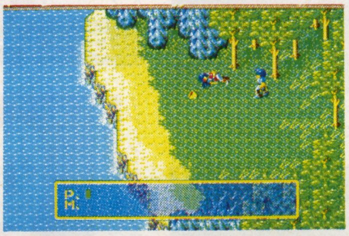
このゲームは、基本的にモンスターたちのレベルによってプレイヤーの行動範囲が作られている。つまり、そのときのプレイヤーのステータスに合った（勝てる）モンスターがいるエリアをクリアしていくのが正しいゲーム進行なワケだ。自分よりもレベルが低いモンスターと戦っても経験値は得られないし、上のレベルにはほとんど歯が立たない（あっという間に殺される）から判断がつくようになっている。

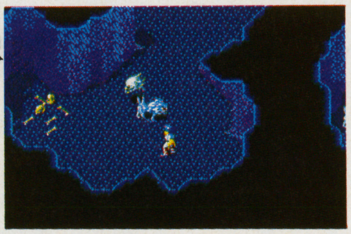
もちろん必要に応じて前の場所に戻ったりすることもあるけど、歩き回って謎を解くって感じのシナリオじゃあない。そういう意味では、ルートを探す苦労はないけど、その手の謎解きが好きな人には物足りなく感じるかもしれないかな？



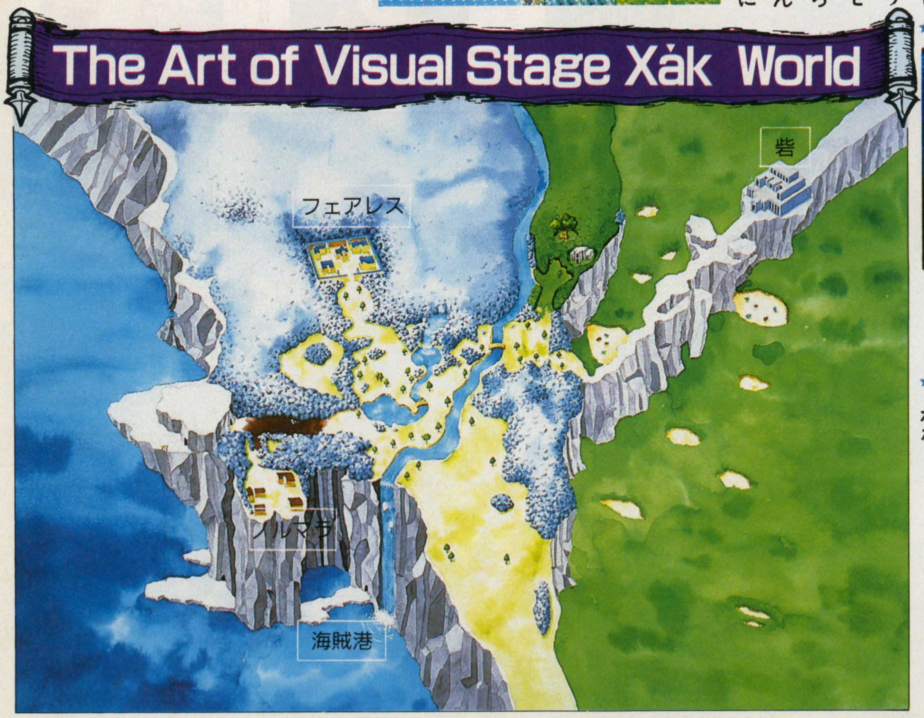
断崖絶壁のこんな場所に、ゴンドラのような乗物があるが……。

森の中で女の子が倒れている！ 早く助けてあげよう。きっと……





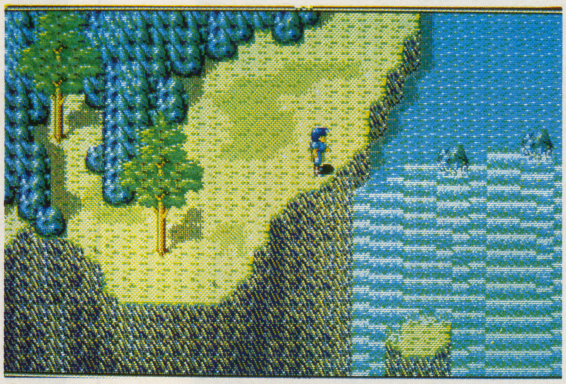
雰囲気たっぷりのダンジョンの中で人骨を発見！ いったい誰だ？



クオリティの高いビジュアルに注目！

サークの最大のウリは、クオリティの高いビジュアル。ここに出ている画面写真を見てもわかるように、グラフィックの書き込みがすごい。さすがマイクロキャビンが社運(?)をかけた自信作だ。ザ・アート・オブ・ビジュアル・ステージとキャッチコピーがあるように、1ドット単位でこだわった緻密なグラフィックは物の形はもちろん、色のバランスにいたるまで十分に検討、修正されたとのこと。スケールに関しても実際の物を基準にしてあるので、不自然や違和感はあまり感じられないできばえだ。

左の画面写真の滝は止まって見えてるけど(当たり前か)、実際はドドド〜っと水が流れ落ちていくアニメーションなのだ。画面の3分の1がアニメーションするなんて、ここまでヤッテくれちゃうとホントに涙もんだみん。

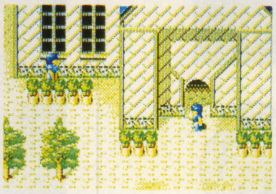

この場所には敵キャラが現れないので、滝を見ながらちょっとコーヒーブレイク。

VRシステムで不自然さ解消

前記したクオリティの高いビジュアルは、VRシステムという耳慣れないシステムによって可能になった。VRシステムとは、超現実的自然処理による視覚的表現（ムズカしい！）のことだ。

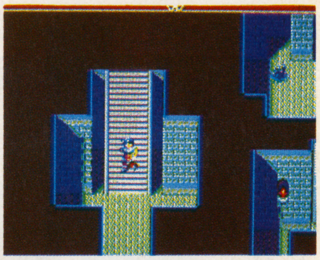
従来のRPGのグラフィックの多くは、斜め上から見て3D（立体）という見せ方をしていたんだけど、プログラム上では2D（平面）として処理されていたんだなこれが。ホーと感心している場合ではない。そのためにいろんな障害があった。

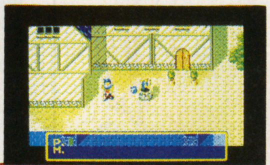
たとえばキャラを2頭身にしないと動かしにくい、マップ上にある障害物に隣接できない、進めそうなところに行けない、影付けが不自然といったようなことだ。これらの問題を重ね合わせ処理で一挙に解決したのがVRシステムだ。

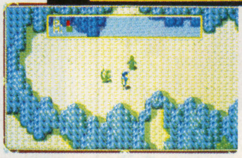

家と樹木との間だって、ちゃんと通れるようになったぞ。

気配りのモード変更システム

もう1度、よ〜く画面写真を見てほしい。画面上にごちゃごちゃした表示がないよね。あるのはステータス表示のみ。このゲームのもう1つのウリは、フルサイズゲーム画面なんだ。8方向にスクロールしてジョイスティックにも対応。ステータス表示はシースルーで位置も上下を選べるうえ、消すこともできる。また、画面サイズを小さくすることによって、CPUクロックが4Mのマシンでも速度を損わずにゲームを楽しめるようになっている。FM音源対応のアップテンポなサウンドもノリがいいぞ。全43曲のBGMは5月25日にCDで発売されるよ。


日影の部分にキャラが入ると、ちゃんと影付け処理がされるのだ。

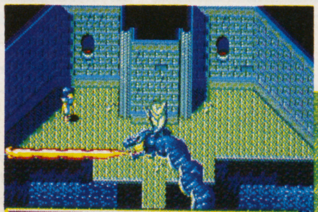

画面サイズを自由に変更できる。

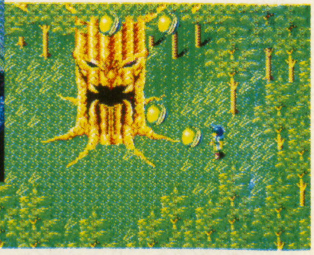

ステータス表示は変更自由だ。

モンスターの動きを読め！

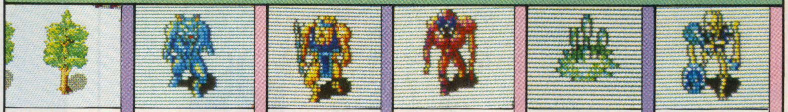
VRシステムは、バトルシーンにも影響を与えた。今までのアクションRPGで常識技だった半キャラずらしが、横からの攻撃では奥行きを考えているために使えなくなってしまったのだ（正面からの攻撃には使えるらしい）。

また約50種類いる敵キャラは、個々に独自の動きや攻撃パターンがあるそうだ。これはリアルなバトルが楽しめそうだ。（文／ケン太）

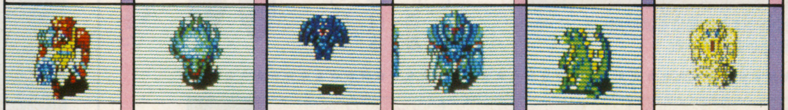

水竜とのバトルシーンは、ジョイスティックを使ったほうがいいかもしれないよ。


木の精は普段はなんの変化もみせないんだけど、あることをすると突然攻撃してくるぞ！

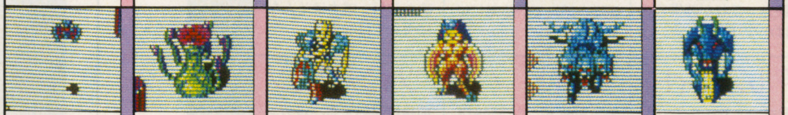
モンスター図鑑（レベル1〜10まで）



トレント レベル4 木の形をした巨大な怪物。	ワー・ウルフ レベル3 鋭い牙で攻撃する狼人間。	オーク レベル2 ブタの顔をした狂暴な怪物。	トロール レベル2 鋭い牙と爪をもつ怪力怪物。	スケルトン レベル1 悪霊によって蘇った戦士。	スライム レベル1 緑色をした液状の怪物。



ゴブリン レベル8 怪力無双の恐るべき怪物。	プチデビル レベル7 高い知能をもつ小さい悪魔。	スピット レベル7 全身を剛毛で覆われた怪物。	サイクロプス レベル6 怪力をもつ一つ目の巨人。	バジリスク レベル5 素速い動きの巨大トカゲ。	サンドマン レベル5 全身が砂でできた怪物。



吸血コウモリ レベル10 空中から襲いかかる吸血鬼。	ローパー レベル10 強力な毒をもつ花の怪物。	アンデッド・コボルド レベル9 悪霊戦士。	ハーピー レベル9 素速い動きで攻撃する強敵。	ケルベロス レベル8 口から炎を吐く魔獣犬。	ドゥール レベル8 頭の角で攻撃してくる怪物。

STAR TRADER



シューティングゲームがスキなんだけど88ではね……と思いこんでたキミ、そんなセリフはこいつをプレイしてからいってくれ！もちろん、ジョイスティック対応だぞ！

日本ファルコム　PC-88SR以降　8,700円

ゲームオーバーなしのマルチストーリー

シューティング、シミュレーション、アドベンチャー、RPGとすべての要素を取り入れたスタートレーダー。ゲームのジャンル分けができないってんで、雑誌編集部を四苦八苦させてる、ほんとに罪なゲームだ。

普通、これだけの要素を取り入れるとゲーム自体がバラバラになっちゃうものだけど、こいつはちょっと違う。完璧なゲームバランスで、ボクらに〝圧倒的なおもしろさ〟と〝眠れない夜〟を提供してくれるぞ（ゲッ、クサイ表現をしてしまった）。

とにかく、ゲームオーバーがないっていうのは偉大だ。アドベンチャーシーンでどんな選択をしてもゲームは進行していくし、たとえシューティングシーンでやられちゃってもその直前のアドベンチャーシーンに戻れるのだ。そんな感じでゲームが進行していくワケだから、ストーリーは何通りにも広がっていく。

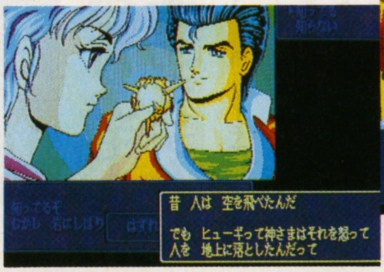
だから1回クリアしても「もし、あそこでこうしたらどうなるだろう?」って感じで、何回もプレイして別のおもしろさを発掘できるのだ。



ボルマン商会で恒星間の荷物運びの仕事をもらうところからゲームは始まる。受ける受けないは自由だけどね。

武器の装備・選択がポイント!

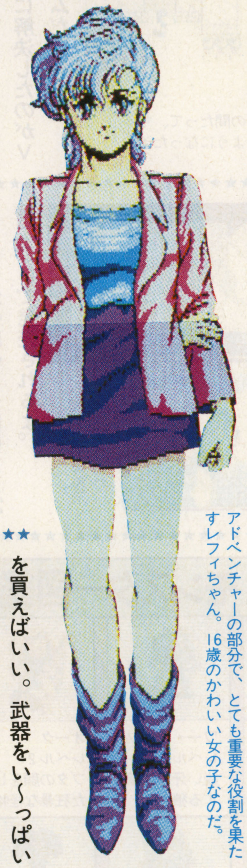
シューティング面がどうしてもクリアできないときは、運び屋の仕事でお金を貯めて高性能な武器を買えばいい。武器をい〜っぱい集めて、航路によって使い分けるのも手だ。シューティングに自身のある人は、標準装備だけで挑戦してもいいね。



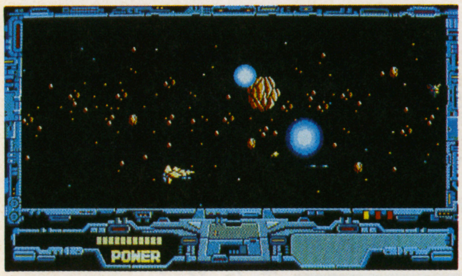
レフィが持っていた宝石。巨神伝説と関係があるらしく、アドベンチャーシーンのカギとなるアイテム。



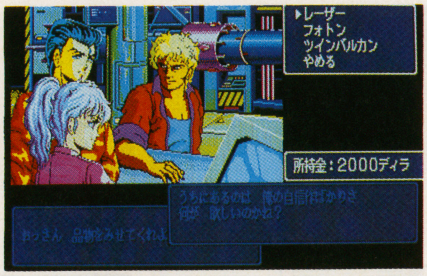
愛機フェンリルのコクピット。左が主人公のカインで、となりがレフィ。



アドベンチャーの部分で、とても重要な役割を果たすレフィちゃん。16歳のかわいい女の子なのだ。



武器はビーム・バルカン系とミサイル系の2種類が同時に装備できる。出発前に使用する武器を決めるのだ。



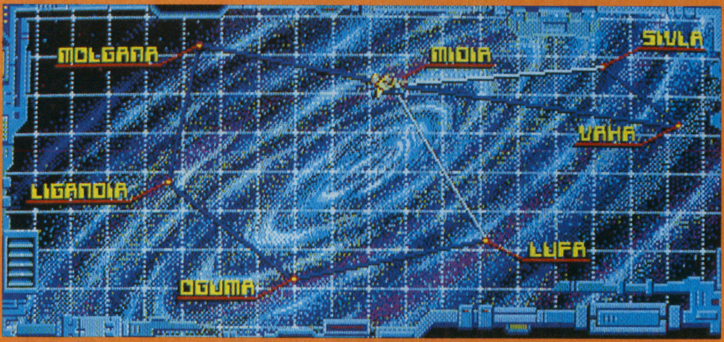
ミディーラにある武器屋。ほかの星にも武器屋があり、場所によって売っている品物が違っている。

武器は全部で12種類

武器	説明
トラウプルニ	自機の上下から発射するミサイル。命中すると誘爆をおこす超小型核兵器。威力は絶大だ。
ファルバウディ	前方に発射したあと、3つに分裂するミサイル。さらにトリガーを押すと、計6つに分裂する。
ギャプル	機の上部と下部から、前方にミサイルを発射する。破壊力はアルスヴィドと同じもの。
フォトンβ	光子が前方に4つ発射される。フォトンの2倍の破壊力。これが装備できればかなり楽になる。
レーザー	弾道はバルカンと同じだが、敵機を貫通するので編隊を組んでいる敵には有利な武器だ。
バルカン	フェンリルの標準装備。前方向一直線にバルカン砲を発射。威力はそんなに大きくはない。
シールド	エネルギーが3ポイント消費されるが、敵の砲弾をふせいでくれる。これは武器屋では買えない。
ガルム	発射したあとで、上下に3分裂するホーミング式ミサイル。
グレイプ	対地攻撃用ホーミングミサイル。自機の上下から2発発射する。誘導力はイマイチ。
アルスヴィド	単発式のミサイルで、自機の下部から発射する。フェンリルに標準装備されている兵器だ。
フォトン	光子を前方に2つ発射する。破壊力はバルカン砲の比ではない。
ツインバルカン	前後に発射するバルカン砲。敵機が後ろから出てくるシーンでの戦闘に便利だ。

航路別シューティング攻略ポイント

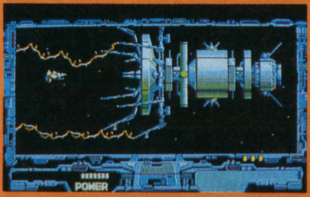
なんだかんだいっても、やっぱりゲームのメインはシューティング。敵をやっつけたってポイントが上がるワケじゃないんだけど、こっちがやられちゃ意味がない。前半のヤマ場となる4航路を紹介するから、きっちりとポイントをマスターしておいてくれ。航路ごとにずいぶん違うんだぜ！



●ミディーラ→ルーファ

かなり長い航路。それだけに登場する敵キャラも多くそれぞれに特徴があるので、やはりパターンを覚えるのがいちばんの早道だろう。巨大ボスキャラは、レーザーの発射口が開いたところを攻撃しよう。逃げ遅れないように。

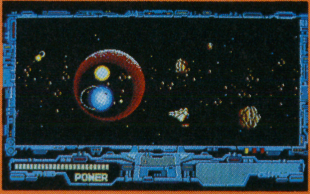




●ミディーラ→シブラ

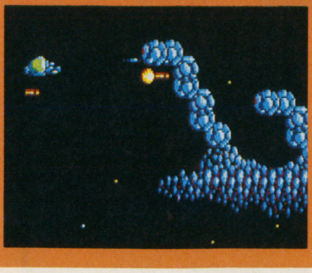
前半戦の航路のなかでも、比較的ラクなルート。まずはここで力を試してみよう。敵キャラの動きや攻撃には一定のパターンがあるから、覚えてしまえばこっちのものだ。帰りの航路は逆方向に進むので、ナレがいるかも。





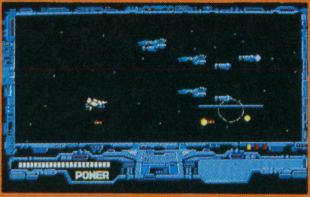
●ヴァハ→シブラ／ミディーラ

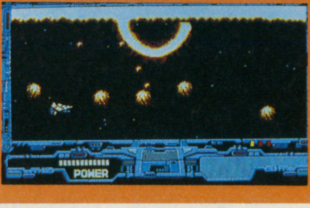
ヴァハからの航路は2つ。いずれもメインの敵は謎の生物ゼライアだ。ヴォクトの脱走計画を受けるか受けないかで変わるぞ。脱走する場合はシブラに向かう。自機はフェンリルではなくバルカン砲のみの戦艦で、脱走を阻止するための敵機が出現する。脱走しない場合は敵の司令官・ギュンダーの依頼でミディーラに向かう。自機はもちろんフェンリルで、敵はゼライアのみだ。
ゼライアの弱点は根元だ。根元に当たれば1発で死ぬが、それ以外は効果がない。接触したときのダメージが大きいので、要注意だ。最後に出る赤くて巨大なゼライアは手強いぞ。



●ルーファ→オグマ

ミサイルを発射してくるヤツやチョコマカうるさいヤツなど、敵の種類も多い。後半に出現するプロミネンスのシーンは重力が上下逆になっていて、上から火柱や岩が飛んでくる。岩は破壊すると飛び散るので、撃たないほうがいいだろう。





コマンド選択でこんなに変わる!!

さて、それでは実際にゲームがどんな感じで進んでいくのかを、ちょっと説明しよう。

主人公はカイン(キミだよ)。恒星間の、ちょっとアブない運び屋をしながら宇宙空間を飛び回っている二枚目さんだ。愛機フェンリルにはアダリーというコンピュータが搭載されていて、いろいろと話し相手になってくれる。

ある日、カインのところにレフィという女の子が訪ねてきた。彼女は、何か大きな謎を抱えこんでるような様子だ……。

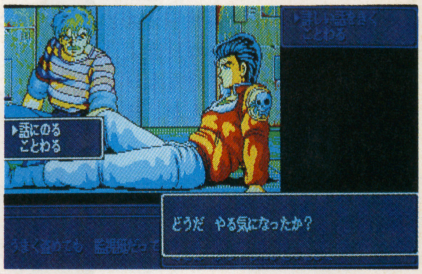
ってムードで進行していくんだけど、このゲームのおもしろいところは、たとえばレフィがしきりに「おじいさんを探して」と頼んできても、これを断ることができるのだ。今までのアドベンチャーゲームでは考えられないよね。

で、レフィがいたとすると、武器を買うときに「おじさん、まけてよ！」って感じで値段が安くなったりする特典もある。そしてレフィが同乗したまま、おじいさんの手掛かりがあるというオグマへ向かうと、なんと星系軍につかまっちゃうのだ。

収容所の中で出会う海賊・ヴォクト（場合によっては初対面じゃないときもある）に脱走計画をもちかけられたときも、それを受けるかどうかで事態は大きく変わってくる。ネタをバラしちゃうと、脱走しないほうがゲーム展開としてはラクなんだけど、あえて苦境を選ぶのも1つの楽しみ方とはいえるよね。

まあこんな感じなんだけど、これまでに紹介したのはまだまだゲームの前半戦のポイントだ。このあとにも、いくらでも重要なコマンド選択のポイントがある。恒星もいっぱいあるし、シューティングも難しくなってくる。考えただけでもハマりそうだね！

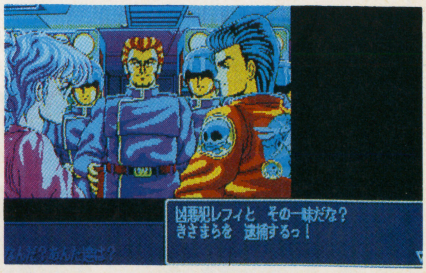
（文／倉岡銀次）



ヴォクトが脱走計画をもちかけてきた。話は最後まで聞いてからのるかどうか決めよう。



恒星軍のギュンダーがレフィーをおいていけといってきた。さあ、どうする？



やっとオグマについたと思ったら、いきなり恒星軍が現れてつかまってしまった。やっぱりレフィーは疫病神？

AOU'89 THE 見聞録

VIDEOGAME

新作機種もワンサカ登場！春、恒例のAOUレポート

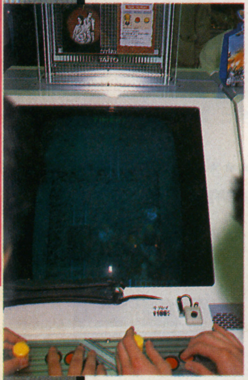
☆冬眠中の動物たちもゴソゴソと起き出してくる今日このごろ、ゲーム界にも春の風が感じられるんじゃないだろうか。活動開始だ!! てなわけで、去る3月1、2日の両日に開催された《アミューズメントエキスポ AOU '89》のもようを、読者のみんなにお知らせしたいと思う。全参加30数社のうち、ビデオゲームを出展した11社について取材してきたぜ。このうちのいくつかは、読者のみんなも見たりプレイしたことがあると思う。それぞれのメーカーについてはレポートのほうを読んでほしい。正直な話、今回のショーは抜きん出た目玉ゲームはなかったけれど、会場に集った人たちの熱気はあいかわらずスゴかったぜ！

タイトー



なかなかプレイできなかったラスタンサーガ2。

5種類のゲームを出展したタイトー。なかでも3D画面のエンフォースが楽しめた。基本的にはコンチネンタルサーカスと同じで、戦闘ふうになったようなものだ。やはり操縦しながら撃つのがメンドかったが、弾の迫力が特筆に値した。



シブい雰囲気の目撃。ゲームのインストラクションもしてくれていた。



O・T・Bのハイビジョン仕様。参考出展だ。

テクモ



龍剣伝はみんな手慣れているようだ。

誰もが知ってる忍者龍剣伝と、ピンボールを完全シミュレートしたスーパーピンボールアクションがテクモの出展作だ。スーパー～は4面で構成されており、それぞれの面がビデオピンボールならではのムード。



新鮮なおもしろさがあるスーパー・P・A。

ダートフォックスは注目の的だった。



ナムコ

ナムコはブラスト・オフ、ロンパーズ、ワルキューレの伝説、それから参考出展としてダートフォックスを登場させた。ブラスト・オフは、ネオ・ボスコニアンとして設定されたゲーム。弾の発射方向をセレクトできるシューティングゲームなのだ。壮絶な宇宙戦争というには少し地味だけど、縮小・拡大機能によるシーンの広がりとスピード感のよさがあった。

キャラがかわいいロンパーズ。



データイースト

データイーストの出展作はファイティングファンタジー。今月の徹底マスターで取り上げているけど、大きなキャラがガンガン攻撃し合うという独特のムードをもっていた。瞬間の判断で活路を見出すところにスリルがあって、気持ちがいいゲームだ。



ゴールドを集めるのがたいへん。



決闘の妙味！F・Fの戦闘。

セガ

セガのブースはターボアウトラン、レッスルウォー、ラストサバイバー、クラックダウンが並んでいた。新作のクラック～は破壊工作を題材にしたゲームで、雰囲気はちょっと地味な感じだが、キャラが小さいわりには細かい動きをよく表しており、今までになかったムードのゲームに仕上がっていた。2Pプレイがベストだろう。

けっこう汗をかくレッスルウォー。



2Pプレイのときは、友達のようすも気にしていないとラストがつらくなるクラックダウン。





みんな仲良く(!?)プレイしていたラストサバイバー。マップの感覚をいかにつかむかが勝負だ。



オプションの操作が生死のカギをにぎる原始島。恐竜が見モノ。

SNK

SNKの出展作はメカナイズドアタック、原始島、怒Ⅲの3点。なかでも怒Ⅲが大きな設定変更をしていたのが印象的。いままでのドンパチ路線から、肉体を武器としたアクションが主体となった。

原始島は敵がすべて恐竜という、タテ横スクロールのシューティング。オプションを操作して行う攻撃がポイントになっている。

SNKはモニターでアピール。





パンチ、キックの戦闘になった怒Ⅲ。



3機種それぞれをモニターに出していた。

サン電子

上海Ⅱ、ベイルート、タフターフを出展していたサン電子。なかでも上海Ⅱの人気が高く、ほとんどきょう体があくことがなく、パズルゲームの人気の高さを物語っていた。また、新作のベイルートは魂斗羅ふうの横スクロールアクション。武器のセレクトが最初から可能で、このセレクトが攻略のキーポイントとなっているようだ。



ベイルートは、武器のチョイスが勝負の分かれ目だ。



静かな人気者だった上海Ⅱ。ついに1度もプレイができなかった。

ジャレコ

ジャレコの出展作はセイントドラゴン。これは先月号で紹介したね。

やはりクオリティの高さが人目を引き、会場内でも人気が高かったようだ。ただ、会場に並んでいたものは、ゲームセンターに置いてあるもの（つまり市販されているもの）よりも敵がカタかったようだ（気のせいかもしれないが）。それでもハイスコアはかなりいい数字が出ていた。



パターンを覚えてしまうのが天聖竜攻略への早道だ。



腕ずもうのアームチャンプも出展されていた。胸毛が似合う!?



けっこうてこずるボス。トンマ。

コナミ



急降下爆撃隊。操縦がムズいぞ！

コナミの出展作はメインスタジアムと急降下爆撃隊の2機種。野球ゲームのメインスタジアムは選手がすべてメジャーリーグになっているほか、凝ったグラフィックが印象的だ。

急降下爆撃隊のほうは、その名のとおり飛行機による空中戦&爆撃のゲームなのだが、レバーによる自機の操作が今までの同タイプのゲームとちょっと違っているので、しっかり操作を覚えないとハイスコアは難しいゲームのようだ。



迫力の音と画面、メインスタジアム。

アイレム

レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ一色というのがアイレムのブースの印象だ。ゲームの詳しい内容とプレイのポイントは、徹底マスターのほうで読んでもらおう。キャラクターがかわいいわりにはなかなかシビアなアクションゲームで、かなり評判はよかったようだ。正式な発売日はまだ決まっていないとのことだが、順調にいけば4月後半にはゲームセンターでお目にかかれそうだ。



アイレムの広報担当、野寺女史。



ウィロー。いろんな魔法とアクションで魔物どもを倒していく。敵のデザインもいい。

カプコン

今回、もっとも盛り上がっていたメーカーといえばカプコンだろう。ストライダー飛竜、天地を喰らう、ドカベン、ウィロー、マッドギアと5機種を出展していた。それぞれゲームのタイプが異なっていた点が興味深い。余談だが、カプコンのきょう体がいちばんプレイしやすい感じだった。



対戦プレイもできるドカベン。頭と運の勝負だ。



ストライダー飛竜の前は、すごい人だかりだった。



自分の乗る車種を選んで、さまざまな障害を突っ切っていくマッドギア。コンボイもあるでよ。

MANUFACTURED BY SIGMA INC., TOKYO

MALFUNCTION VOIDS ALL

ストライダー飛竜



A.D. 2048。全世界は冥王グランドマスターの支配下にあった。
立て！　ストライダー飛竜!!
人類の未来をお前の剣で切り開くのだ!!

カプコン

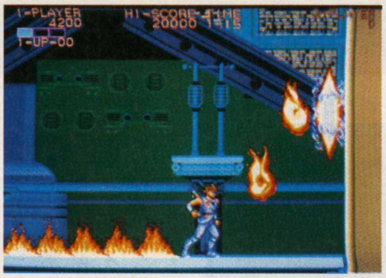
カッチョいいゲームだ。そろそろゲーセンに登場して1カ月ぐらい経つから、ハマッてるBEEPERもいるんじゃないか？

そこで今回は、"ストライダー飛竜におけるアクションの研究"てな感じで、攻略してみた。ゲーセンで順番待ちしてる間に、サラっと読んでから存分にプレイしてみてくれい！

ハデにキメるぜ！

近ごろのアクションゲームは、やたらと元気よく動くヤツが多くなってきたぜ。いい傾向だ。

この"ストライダー飛竜"も、簡単な操作でJACばりのスタントアクションを楽しませてくれる



中ボス（？）の筋肉男を倒した後は、すぐにこの安全地帯に逃げ込め!!

感覚のおもむくままに

"初心、忘れるべからず"ってなワケで、基本操作は忘れちゃいけねえ。飛竜は8方向レバーと攻撃&ジャンプの2ボタンで操作できる。攻撃ボタンでサイファ（飛竜の使う刀）を振り、ジャンプボタンはジャンプとレバー操作との組み合わせによってキックになる。

リアルなアクションを単純な操作で行うということは、1つの操作で多くのアクションをフォローしなきゃならないってことだ。たとえばレバーを上に入れるって操作1つでも、壁があれば垂直にはい上がっていくし、天井があるところならブラ下がるってことになるワケだ。

そういう意味では感覚的に操作できるといえるけど、逆に考えれば同じ場面をクリアするのに人とまったく（でもないだろうけど）違ったアクションがあり、当然その場面にピッタリのアクション、つまり展開にもっとも有利なアクションがあるということだ。

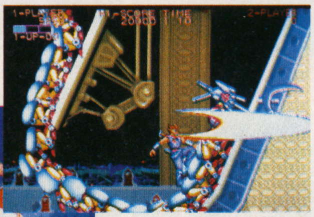
もちろんノロノロしていると敵にやられてしまうから、上に行くにははい上がるよりもジャンプしたほうが有利だし、下に行くなら飛び降りたほうが早い。でも上や下に敵がゾロゾロいたり火の海だったら、当然ソロリソロリと移動しなきゃいけなくなる。つまり、



こいつは約30発で倒せる。サイファをひたすら連射するしかねえ。



サイファー閃！　飛び散る血しぶき砕ける肉。たまんねえぜえ〜。



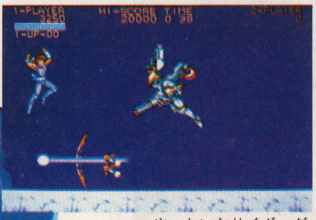
ムカデは背中に乗っかって後ろから攻撃！　ダメージを受けないぞ。



確実に飛マークが出るから、爆弾よりも落ちないように気をつけて。



飛竜ジャ〜ンプッ！　見せ場だからカッコよくキメようぜ!!



やっかいなサイボーグ兄ちゃんはヒット&アウェイ戦法で倒せ！

取ればウレシイアイテム&オプション



●飛マーク 飛竜のライフゲージ一個分だけライフが回復する。なるべく取るようにしたほうがいい。

●竜マーク 通常、飛竜のライフゲージは3つだが、これを取ることによって1つずつ増えていく。

●飛竜マーク ライフゲージのある分だけライフが全快する。ピンチのときにいちばんありがたいアイテム。

●オプションA 飛竜の周りをうろつきながら、同時にたまを出して攻撃する。最高2個までつけられる。

●オプションB 飛竜が屋外にいるときに出現し、一定時間旋回しながら敵に体当たり攻撃をしかける。

●オプションC オプションAを2個つけていると出現し、飛竜の向いている方向の敵に体当たり攻撃をする。

●サイファ 飛竜の武器の攻撃範囲が広がり、攻撃力が2倍になる。約60回振ると威力を失ってしまう。

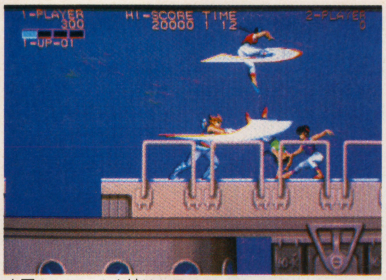
●無敵 15秒間、飛竜が3体に分身し、無敵になる。

●1UP いわずと知れたエクステンドアイテム。2Rの放電地帯の左のほうにあるんだけれど……。



そういった判断や選択によって行動が決まるってこと。

ところでこのゲームのいいところは、同じ方向にレバーを入れ続けていれば、その方向に利用できる障害物があるかぎり、攻撃をくらってしまってもしがみついていたり、落ちなかったりするのだ。このテクはかなり使えることが多く、とくに3R中盤で飛行物体を使って敵の本拠に乗りこむところや、4Rにある重みで上下に動くツタに乗っているときなどに効果がある。レバーを上に入れっぱなしにしていさえすれば、まず落ちる心配はないってこと。わかったかな？


中国カンフー3人娘はスライディングキックでいけば楽勝なんだぜ。

さて、次はジャンプキックの有効利用法だ。ジャンプボタンにレバー上でハイジャンプ、レバー横だと回転した後ジャンプキック、そしてレバー下でズザザ～っと滑りこみスライディングキックになるのが基本形。上ジャンプはまあいいとして、問題はジャンプキックとスライディングキックなんだ。どちらも長所短所をもっているから覚えておくといい。


ここはスライディングで抜けろ！　さもないと、こんな目に合うぞ。

空中戦艦は外壁を利用したほうが速く移動できるぜ！

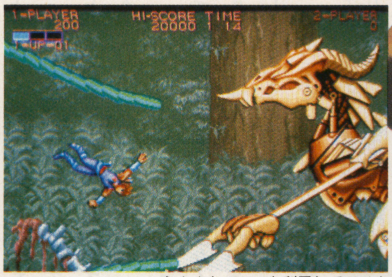
ジャンプキックは、急斜面を利用すれば長距離ジャンプとしても使える。2R中盤の爆弾地帯や4Rの巨石に追いかけられるところでは、これを使ってクリアしなきゃならない。だが、ジャンプキックは戦闘用としてはイマイチ。敵に与えるキックの効果よりも、受けるダメージのほうが目立ってしまうのだ。なぜかというと、飛竜の足だけがダメージを与える判定なので、動く敵だと体のほうも接触してしまい、こちらがダメージを受けてしまうからだ。

それとは逆に、スライディングキックの場合は飛竜の体すべてが敵にダメージを与える判定なので、動き回る敵や姿勢の低い敵（2Rの狼など）でも大丈夫だ。ただしスライディングの距離が限られているのと、飛竜が立ち上がってしまうと普通の判定に戻るので、敵のド真ん中で立ち上がってしまった場合は悲惨なことになる。あと、この技は急斜面では使えないから注意してほしい。


原始人姉ちゃんのおたけびはアマゾン河に響き渡るのだった……。

マザーコンピュータと戦う飛竜。左端へいくと安全に戦えるぞ。

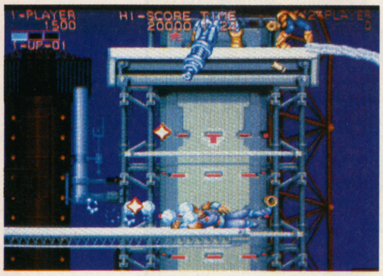
結局、若干の束縛はあるにしても、かなり自由度の高い操作が可能なゲームなので、状況に合わせたアクションを見つけ出すことで攻略への道がひらけるということなワケだ。


うまく上のツルを利用して、メカ恐竜の頭を狙え！

ページがなくてゴメン……

話がかなり基本的な部分の説明になってしまったけれど、各ラウンドのポイントは写真にキャプションを添えて説明しているから、それを参考にしてほしい。まあ、なんといってもセオリーはヒット&アウェイなんだけどね（誰でも知ってるってか？）。

激しい銃撃もなんのその。これからが腕の見せどころだぜ。

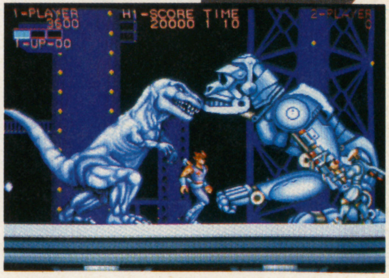


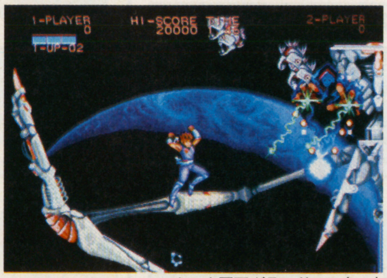
香港カンフー映画のようなアクションがストライダー飛竜の命であり、楽しめる部分でもあるけど、ロシア語やシナ語、はたまた未開民族語？の飛び交うデモシーンもおもしろい。

アクション一辺倒ではなく、味付けのよさもゲームの世界の広がりをもたせてると思う（コミュニストは怒るだろうけど）。また、原作のマンガもあるそうなので、それを読むのもいいかもね。

（文／大滝"超少年"みやび）

これがラスト近くの総攻撃だっ！みもフタもないぜぇ～っ!!




いよいよ冥王グランドマスターとの対決だ。心してかかれよ。

レジェンド・オブ ヒーロー トンマ

LEGEND OF HERO TONMA

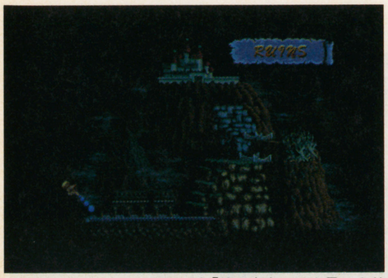
ネーミングを見ると、なんとなく１本抜けていそうだけど、内容はかなりシビアなアクションゲーム。指先の正確さが要求されるから、あなどってはいられないぜ！

アイレム

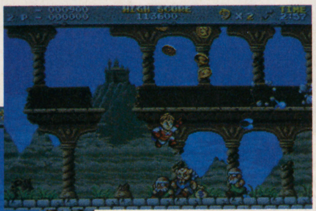
ほのぼのアクション登場！

AOUショーで出展されていた"レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ"がもうすぐゲーセンで会えるようになるよ。いきなり名前が"トンマ"なんてずいぶんとふざけているなあ、と思いつつゲームを始めてみると、これまた思ったより（というかそれ以上に）手ごたえのあるゲームだったのだ。

ストーリーのほうは、「不思議な紙切れを手に入れたトンマ宝帝、書かれていることを読んでみると"前人未島"なる島に王女様が１人囚われているとのこと。すかさずトンマ宝帝は、王女様を助けにいくのだが……」といった感じになっているのだ。なんだかこの調子だと、先行きがあやぶまれるような気がするんだけどね……。



これが「前人未島」の全景。名前はふざけているがゲームはシビア。



ジャンプ中の操作が、このゲームではポイントになるのだ。



敵や弾に触れると、一撃で死んでしまう。行動は慎重に。

ルール&操作法

操作法はアタックとジャンプという非常にオーソドックスなものだが、これ以外の細かい操作もゲーム中の大きなポイントとなってくるのだ。主人公は一撃でアウトなので覚えといたほうがいいぞ。

いちおう左のページにまとめておいたので、マスターしておいてほしい。これを使うと楽にクリアできるが、使わないとクリア不可能なんていう場所も出てくるんだ。



１面のボス。剣の先から出る誘導弾は意外と手強いぞ。

ステージ別紹介！

このゲーム、タイトルもさることながら、各ステージにつけられた名前も爆笑モノ。

とにかく笑ってやってちょうだいよ。

ステージ１　ちょっとお町

廃墟っぽい雰囲気のステージ。高いところからの飛び降りやジャンプなどを練習しておこう。

といってもこのゲーム、思ったよりタイム設定が厳しくて、ちょっと手まどったり遊んだりしてると、たちまち時間がなくなってしまうのだ。

だからいざというときに備えて、できるだけタイムロスを少なくするように進んでいくほうがのぞましいというわけだ。

この面では、途中の大きな顔とジャンプしてくる敵に注意、という感じかな。

親玉はデーモン。ガイコツのおばけだ。こいつが一振り剣を振ると、その先から誘導弾が飛び出



２面ではこのようにドラゴンが登場する。弾をよく見てよけよう。

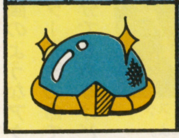


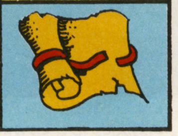
３面。上から降ってくる弾は、よく見ていないとよけるのが難しい。

それ以外に出るアイテム

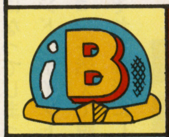
右に並んだ以外にも特殊アイテムとして、これらのものが出てくる。効力はまだヒミツ。取ってみてからのお楽しみというところだ。







トンマ・アイテムボード



バリア 自分の周りを数個の弾が回り、敵の攻撃を防いでくれる。何回か攻撃を受けるたびに、弾が１個ずつ消滅していってしまう。



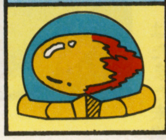
パワーアップ 通常弾（連射できる弾）が、３段階に攻撃力アップしていく。段によって弾の動き方が違うので、早めにコツをつかんでおきたい。



地這弾 地面（天井）の形状どおりに、２発の弾が２方向に飛んでいく。ゲームがかなり後のほうにならないと出現しないが、なかなか使える武器だ。

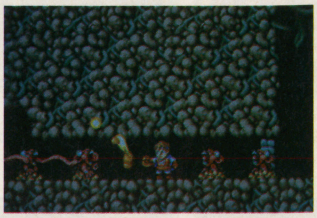


放物弾 上に放り出された弾が、放物線を描きながら落ちていく。足場の上に乗っているような、自分よりも高い位置にいる敵を狙うのに有効だ。



誘導弾 発射されると、敵めがけて飛んでいく。周囲を敵に囲まれたときや、ステージのボスと対決するときなどにその威力を発揮する。

してくる。これが思ったよりもやっかいなのだ。上の足場からジャンプして、弾を画面外に追い出してしまおう。



たいへんだ、囲まれてしまった！ 舌を出す前に倒せ！

ステージ2 えもん崖

今度は上に登っていく面。ここで注意が必要なのはジャンプの高さだ。

調子にのって大きくジャンプしたりすると上にいる敵にぶつかったりしてしまうので、各自調整するようにね。

敵も少し固めなので、キミの連射の腕前も問われる面だ。

親玉はキラゴン。中央の木からスルスルっと出てきては扇形に弾をまき散らす。弾をよく見ていないと、生き残ることはできないだろう。

また、主人公と横軸が合わさると火の玉を吐いてくるので、こちらも要注意。

ステージ3 かつどん大森

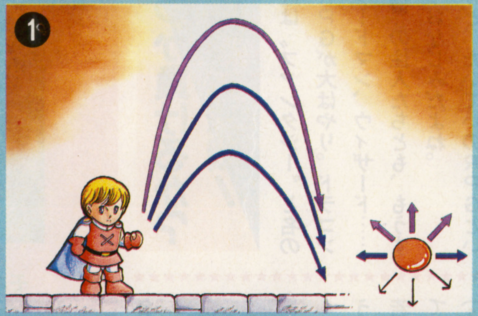
いきなり上から弾を降らせてくるやつがいるが、ビビらずにうまく処理していこう。

また途中にくずれる橋があったりと、よりアスレチック的な感覚が高まっている。

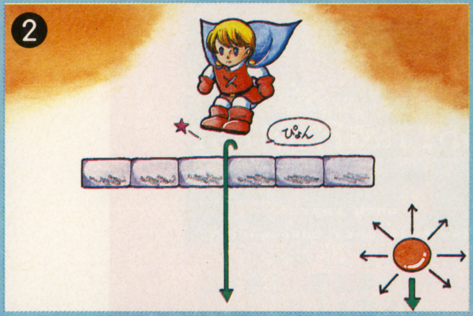
なんとなく「最後の忍道っぽい雰囲気がただよってくると思うのは、ぼくだけだろうか？

親玉は木の怪物コンコン。上から木の実を降らせるわ、口からイガグリのようなものを飛ばしてくれるわなかなか忙しい。イガグリも撃つと分裂するというやっかいなキャラなので、ひたすら連射して分裂するひまを与えないのがいいだろう。

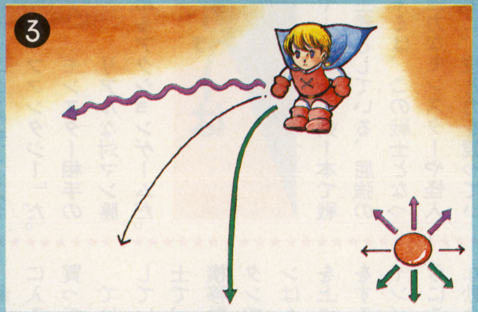
トンマ基本操作一覧



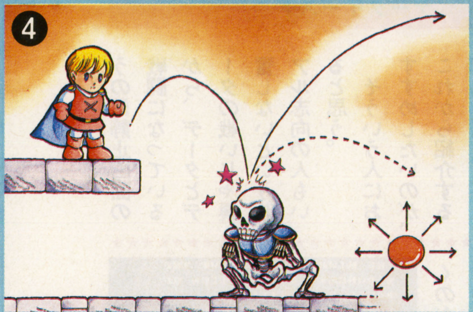
ジャンプの高さは、レバーの操作とジャンプボタンを押している時間の長さで変化する。後の動きにうまくつなげるためにも操作は正確に！



高い場所から下の段に降りるときには、レバーを下に入れよう。そのままストンと降りられるぞ。



滞空時間の長さはレバー操作で変えられる。滞空中にレバー上ならば、よりゆっくりと。同じく下ならば急降下になる。



敵の頭の上に乗るときにジャンプボタンを入れっぱなしにしておくと、何もしない場合よりグンと遠くまでいける。必須テクだぜ。



こいつの口から出てくるイガグリは分裂するぞ。連射でくずそう！



崖のシーンではところどころに彫像が。こいつらは弾を吐いてくる。

ステージ4 いのち崖

2面の崖が、よりパワーアップしたような面。敵も大挙して押しかけてくるし、石像もあちこちに置いてある。確実に壊していこう。

親玉のソーセージは2人がかりでの攻撃が得意。下に降りてきたら勝負だ。



おっと！ デカイ顔！ 顔が大きいことはいいことだとよく言うが！



ダンジョン面ではさまざまなトラップが待ちかまえている。

このあとは……

ステージの名前はうんどう窟、しょうばいはん城という具合に進んでいく。

こうやってみてみると、ゲーム内容があまりにも明るい！ いったいどんな人たちが作っているのだろう？ ということで、ちょっときいてみると、ななんと、このゲームの制作スタッフは女性だけだという、思いもかけない返事が返ってきたのだった。うーむ、なるほどねぇ。



2人がかりとは卑怯なり！ 降りてくるまで逃げるしかないのか？



壁からモコモコと地蔵のようなヤツが出てくる。お～忙しい！

このほのぼのとした雰囲気はただものじゃない、と思っていたけどこれで納得。このあたりを考慮にいれてゲームをプレイすれば、オモシロサもまた倍増かもね。

というわけで、楽しみに待っているように！

（文／怒れるＹＡＳ）

ファイティング・ファンタジー



**筋骨たくましい若者が
モンスターや魔法使いを相手に
剣を振るう！
ちょっと汗をかくゲームだぞ！**

データイースト

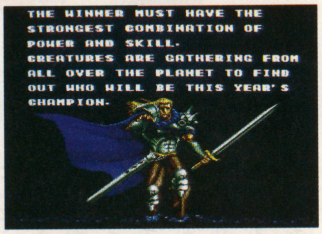
勝つか負けるか？ 異種族剣法戦！

最近は〝ファンタジー〟と名のつくRPGが大はやり。ドラゴンやリザードマン、ウィザード……幻想世界の住人たちとも、もうすっかりおなじみだよね。だけど、たいていのRPGというのは静止画面の戦闘になっているから、データとデータの戦いじゃ興奮しないというリアル志向の人もいると思う。

そういう人におすすめしたいのが、これから紹介する「ファイティング・ファンタジー」だ。モンスター相手のリアルな対マン勝負が楽しめるアクションゲームだ。

プレイヤーは剣の達人！

プレイヤーは剣士。剣1本で戦うことを主義としている、屈強の若者だ。キミは、この戦士となって8人の強力なモンスターや怪人(?-)を相手に、技と力を競っていくのだ。



4年に1回の競技会に勝って、すべての生物の頂点に立て！

敵に勝つとファイトマネーが手に入る。新しい武器やアイテムを買ってパワーアップできるぞ。

ではプレイヤーの性能から説明していこう。ラスタンタイプの剣士で、操作はジョイスティックで横移動がしゃがみを行い、攻撃ボタンで剣を振る。もう1個のボタンはもちろんジャンプだ。レバーを上にいれればスーパージャンプをする……ここまでは今までのチャンバラキャラと変わらない。さらにこのプレイヤーは、次のような動きのバリエーションをもっている。

- ・下突き（スーパージャンプ→レバー下＋攻撃ボタン）
- ・上突き（レバー上＋攻撃ボタン）
- ・受け（レバーを敵の反対方向＋攻撃ボタン）

そのほかにも斜め上に剣を振ったり、斜め下突きということもできるなど、自由度の高いキャラクターなんだ。

使う武器は最初はソード1本だが、ファイトマネーを貯めればハンマーやバトルアックス、ハルバードなど最大4種類の武器がもてるぞ。

どの相手にどの武器が有効かは、それぞれの敵ごとに説明していこう。

使いこなせ！ 武器＆アイテム



◆ソード
最初から持っている。長さもまあまああり、そこそこ使える。



◆ハンマー
一部の敵には効果があるが、あまり使えるものではない。800 G。



◆バトルアックス
短いけれど威力は最大。下突きをすればさらに威力倍増。800 G。



◆ハルバード
威力は小さいが、その長さが最大の利点だ。高いが使える。3000 G。



◆ペンダント
体力がなくなったときに最大値まで回復してくれる。3500 G。

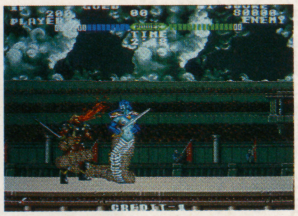


◆ポーション
体力を1目盛り増やす。コンティニューするとなくなる。500 G。

ランクA

最初に選べる対戦者は3人。弱いほうだけど、攻略法を間違えるとボロボロにされるぞ。





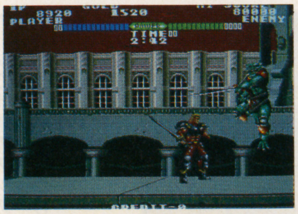
最初の相手はこの3人。どこからでもどうぞ。

カウナスの締め技が決まった！ プレイヤーはギブアップか？

ヘビ女・カウナス

剣の振りは鋭くないが、尾で締めつけてくる。ボタンの連打、もしくはレバーガチャで抜けよう。また尾を切ると少し狂暴化するぞ。あと、斜め下に剣を出しながら突進してくる技も要注意。カベにはめられないようにしよう。

下突きが決まれば2倍のダメージが与えられる（どの敵にも共通）のだが、こいつは体が細いのでやりにくいだろう。



斜め下突きは痛いぞ。急いで離れるのだっ。

石の怪物・グラン

指から火の玉をフラフラ～と飛ばす。空を飛ばれると足技がやっかいなので、飛ぶ前に倒しておきたい。動きはのろいので、下突きをしまくれば速いぞ。また石でできているので、ハンマーも少し効果がある。

飛び上がったグランに空中戦は不利だ。蹴りに気をつけろ！



ランクB

次に登場する３匹はかなりの強敵だ。とくにソロモンには苦労させられるぞ。

サソリ男・ダルドノア

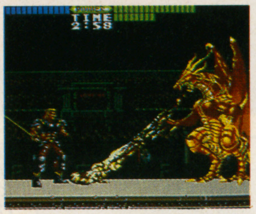
技をたくさんもつ強敵だ。まずみつまたのヤリの先には毒が塗ってあり、この毒を受けると一定時間速度が半減するぞ。またしっぽが地面に埋まっていたら注意！ いきなり足元から毒針が飛び出すぞ。さらに口から出す液に触れると剣が振れなくなる。レバガチャで抜けだそう。

弱点はやはり当たり判定の大きさだろう。下突きになれていれば、バトルアックスでもかなりいけるぞ。

怪竜・シャロン

ドラゴンブレス、火の玉を使って攻撃してくるのでなかなか近づけない。近づいたら今度は尾で足元をすくってくるぞ。

火を吐く前兆（せんちょう）がわからないので、ハルバードの斜め下突きでかすっていこう。皮膚が固いので根気よくね。



ドラゴンブレスは角度が決まっているからよけやすい。



これは酸の雨。よく見ると中に踏みこめるぞ。



間髪をおかない魔法攻撃！ やっのスキはどこにあるのか？

魔法使い・ソロモン

しわがれた声で5種類の攻撃魔法（酸の雨・雷・火球爆発・火の柱・氷つぶて）をしかけてくる。

それでは接近戦をと思ったら、バリアーを兼ねた杖の攻撃ときた。いちばん怖いのは、火柱で足を止めて上から雷を落とす魔法の連続攻撃だ！ 呪文を唱えてから攻撃してくるまでに間があるので、そこをハルバードで狙おう。バトルアックスで下突きができればかなり速いが……。

ハルバードをもっていると、氷つぶてを全部受け止めることができるぞ。試してみよう。



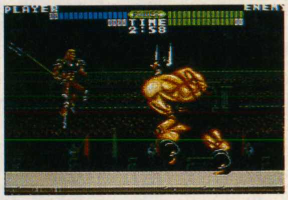
ツバ攻撃に地中からの針！ これは手強い！

ランクD

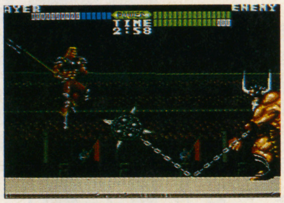
巨人・ポン

超巨大、アルゴスの戦士＋ウィグル獄長？ 防御のできないディスカーマーに猛烈なタックル。普通にやっていては〝ポン〟と負けてしまうだろう。

また武器の効果はどれも同じなので、ハルバードでギリギリの距離から斜め下突きをしていくしかなさそうだ。ペンダント、ポーションを買いまくってのぞもう。こいつを倒せばエンディングだよ。



ポンの強烈なタックル！ ハイジャンプでかわせ！



巨大ヨーヨーとまともにやりあっては勝ち目はないぞ！どうする？

ランクC

双子兄弟・チャーリー&スティーブ

6匹のモンスターを倒したら、いよいよナンバー2のこいつらだ。手に持つ武器はオリハルコン製の半月刀だ。短い武器だが、飛びかかったり突進したりするうえに、防御にも使うのでかなり手強い。

さらに、1人が抑えこんだところにもう1人が切りつけるなど、息の合ったコンビネーション攻撃で迫ってくるぞ。

相棒の肩に乗ったら要注意だ。上にいるほうがジャンプして上空に消えてしまうのだ！

上に消えたほうは、いつ落ちてくるかなかなかよめない。フォーメーションを組んだらすかさず下をくぐれ！

基本的には、はさまれないようにどちらか片方を速攻で倒す作戦でいこう。いちばんパターンにはめにくい敵だ。



死亡の表示がブキミ。この段階ではポンはまだ選べない。



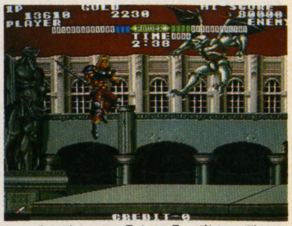
双子兄弟のコンビネーションを見よ！ ほとんど中国雑技団!!



2人がかりとは卑怯なり！ こいつの下突きは痛いぞ。

トカゲ戦士・ノーフォーク

正統派のファイター。盾による防御と斜め下突きの攻撃を得意としている。盾は何回か攻撃すると壊れるので、それからじっくりと攻めるのがいいだろう。こちらの下突きを上突きで防ごうとするので、前をかする感じでやってみよう。このトカゲ君が使う斜め下突きは、ぜひマスターしておきたい。とにかく間合いに注意しよう。



盾を壊して五分と五分。激しい戦いだ！

VS 2P

某ストリートファイターのように対戦モードも用意されている。3回勝負に勝ったほうがコンピュータ戦に進めるシステムだ。これもファイトマネーがでるからうまく利用しよう。



右のモヒカン君が２P。１Pと互角の強さだ。

まとめ

全体的な感想としては、トカゲ男のような正当チャンバラで戦うステージをもう少し増やしてほしかったような気もするけど、剣対剣にとらわれないダイナミックな戦いがこのゲームのおもしろさと考えれば、バラエティに富んだ戦いが楽しめる佳作といえそうだ。

あと対マン勝負に絞って、マップや道中を排した設定も好感がもてる。キミも激しいバトルに挑戦し、勝利の勝ち名乗りを上げてほしい！（文／TAKE ON！）

DRAGON QUEST Ⅳ

Press 第3回 4月8日号

早くもワールドマップ公開!! そして第1章「戦士の物語」だ







スタートの国 バトランド国



次に行く場所 イムルの村

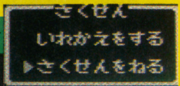
ドラゴンクエストⅣの第1章「戦士の物語」はマップにあるように、バトランドという辺境(へんきょう)の国からスタートする。現段階ではバトランドの位置と、次に行くべき村のイムルしかわかっていないが、すべての国と町がこのワールドマップに収まるという。ワールドマップの大きさ自体はⅢとほぼ同じ程度(ていど)だけど、町、城、ダンジョンの数などがかなり増えているので、実質内容は濃(こ)いものになっているとみていいのではないだろうか。

さて第1章の概要(がいよう)について紹介してみよう。主人公となるのは、このバトランド城に仕(つか)える忠実な戦士ライアンである。

バトランド国は最近奇怪(きかい)な事件が続発していた。領内(りょうない)で子供たちが行方(ゆくえ)不明になっているのだ。

はたして神隠しか、それとも変質者の仕業(しわざ)か、はたまた……。国王はこの事件をわがことのように心配した。そして城内の戦士たちにこの事件の真相を究明(きゅうめい)するよう、命じたのである。きみは戦士のなかの1人ライアンとなって冒険の旅に出るのだ(領内で起(お)こった事件なのに、旅に出るとはこれいかに!)。バトランド城近辺の調査結果をもとに、北北西のイムルの村へ向かうライアン! ここからが本当の冒険の始まりだ。どんな敵が、どんなイベントが待ちかまえているのか……こうご期待!!

作戦コマンドのおさらい



いれかえをする

ではいれかえの様子を、写真を見ながら説明してみよう。

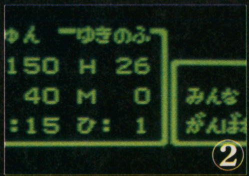
写真1 うぉーっ! キリキリバッタといたずらもぐらの編隊だ。みんながんばれコマンドでみんながんばれー!

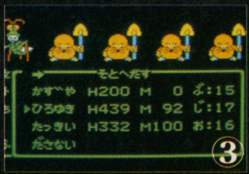
写真2 げげっ。200もあった勇者ゆきのふのHPが26になってしまった。アブナーイ!

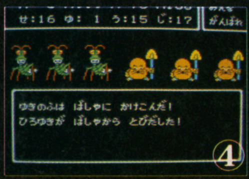
写真3 あっそうだ。こんなときはいれかえだ。馬車の中にいる元気なやつとゆきのふを交代させよう。ジプシーひろゆき、馬車から出てきてゆきのふとチェンジするんだーっ!

写真4 ほっ、間に合った。これなら死人を出すこともなく勝てるかもしれない!









このように入れかわり立ちかわり、元気なキャラが戦闘に参加できるわけだ。おまけに1回戦闘すればその敵に対する有効な攻撃(呪文)を学習していくし、馬車の中に入っていればHPが徐々に回復してくるというから便利な乗り物だね。でも馬車でいけないところもあるらしいし、いろんな乗り物も出てくるかもしれない。

さくせんをねる

●みんながんばれ
ノーマルな戦闘コマンド。

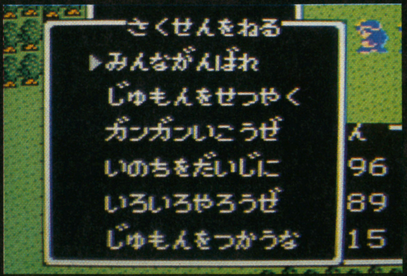
●じゅもんをせつやく
MPを温存し、あまり大胆な攻撃をしなくなる。でも肝心なときはちゃんと呪文を使うから安心しろ。

●がんがんいこうぜ
各キャラのもっている最大級の攻撃をする。恐い敵や短時間で敵を倒したいときは有効。

●いのちをだいじに
がんがん〜の逆で、HPを大切に回復しながら戦闘する。

●いろいろやろうぜ
使用頻度(ひんど)の少ないアイテムや呪文を積極的に使う。

●じゅもんをつかうな
呪文をいっさい禁止させる。〜たいせつにコマンドの最大級のやつ。



メガドライブファン
待望の一冊、
ついに登場！

Beep別冊

ビープ！
メガドライブ

BEEP! MEGADRIVE

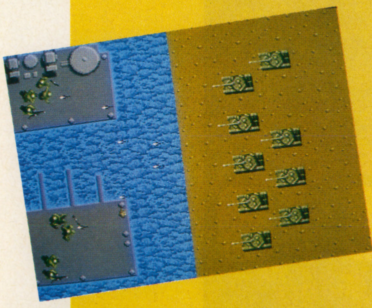
BEEP EDITION

メガパワーが炸裂(さくれつ)！
これからのメガドラファン
のための必須(ひっす)アイテム！

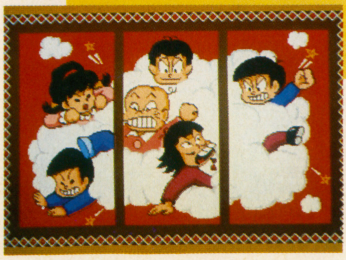
4月27日発売予定

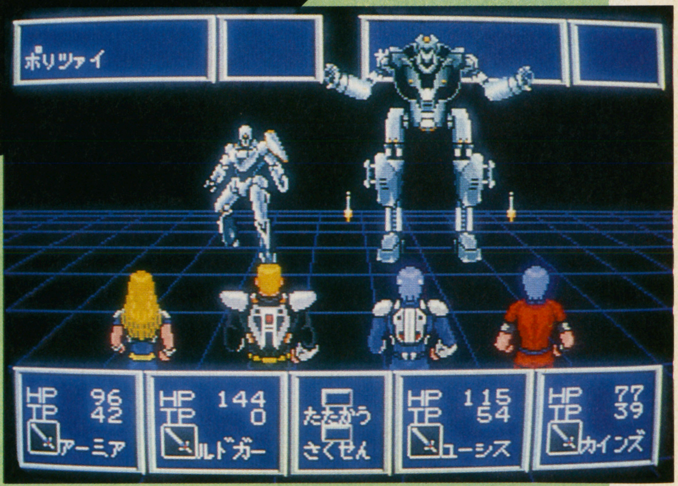
予価480円
AB判(BEEPと同サイズ) 112ページ











「ファンタシースターⅡ」
徹底ガイド，
「スーパー大戦略」
「スーパーリーグ」完全研究，
「テトリス」攻略ガイド，
その他新作の先取り情報，
「アレクの天空魔城」「スーパーサンダーブレード」など
発売中のソフトのラスト攻略ガイド，参入メーカー新作レポートなど，
メガドライブ情報満載(まんさい)！

SOFT BANK
日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ☎03-261-4095

RPGを作るか、RPGを読むか!?

好評発売中!!



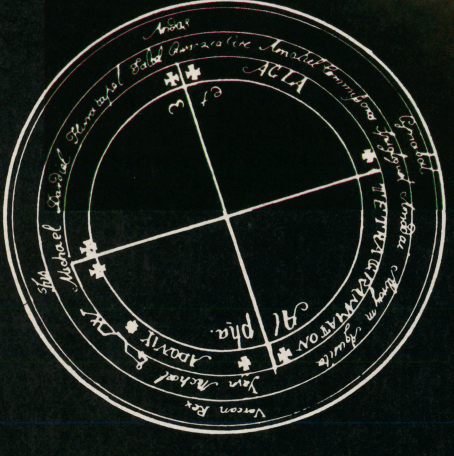
RPG設定資料
魔法王国シムルグント

著・堀蔵人

RPGは好きだけど、どうやってシナリオを作ったらよいかわからない、もっとゲーム作りのアイデアが欲しいという人のために、『ムーンダンサー』の著者・堀蔵人さんが魔法王国シムルグントを舞台に、神話・歴史・地形・生活慣習などの世界設定と、キャラクター・職業・武器・防具などの部分設定をし、RPG作りの素材を提供したのが本書です。本書の設定を使ってキミのRPGワールドをさらに膨らませてください。

また、設定資料というのがよくわからないという人は、巻末のシナリオ「サクノスの剣」から読みはじめると、この"魔法王国シムルグント"の世界がさらに深く味わえるはずです。

●B5判・本文228ページ
●定価1800円
●㈱日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
☎03-261-4095



本邦初のRPGコンストラクション・ブック登場!!

ユニオン
高価買取システム



ボクはAVCライフのたのもしい応援団チョウです。

もっと楽しく、もっと新しいAVCライフを演出するために、ユニオンは力強くバックアップします。ユニオンの買取りシステムは、パソコンソフトやCDをはじめ、すべてのジャンルのAVCソフト&ハードを、業界トップクラスの高価査定にて買取り。さらに、まとめてご処分の人には、電話一本で全国どこへでも無料出張するという手のかからないラクラクシステム。飽きてしまったパソコンソフトをもっているキミ、売るほど(!?)AVCソフトをもっているあなた、新しいAVCソフトに買い換えたい、AVCソフトを処分したいとお考えならぜひ一度ユニオンのKAITORI応援団チョウにいますぐコールオンしてみてはいかがですか。信頼と実績を誇るAVC専門プロショップ・ユニオンの高価買取システムにきっと満足していただけると思います。KAITORI応援団チョウはAVCライフをグレードアップしたい人へいつまでも声援を送りつづけます。

ファミコン・PCエンジンのソフト&ハード
NEC PC-88、89シリーズ用パソコンソフト

●お近くのディスクユニオンへ直接お持ちください。●1本から買取ります。(持込みのみ受付けております)
●身分証明書(免許証、学生証など)と印鑑をお持ちください。
●18歳未満の方は保護者の承諾、小学生は保護者の同伴が必要です。
●コピーしたものは買取りできません。

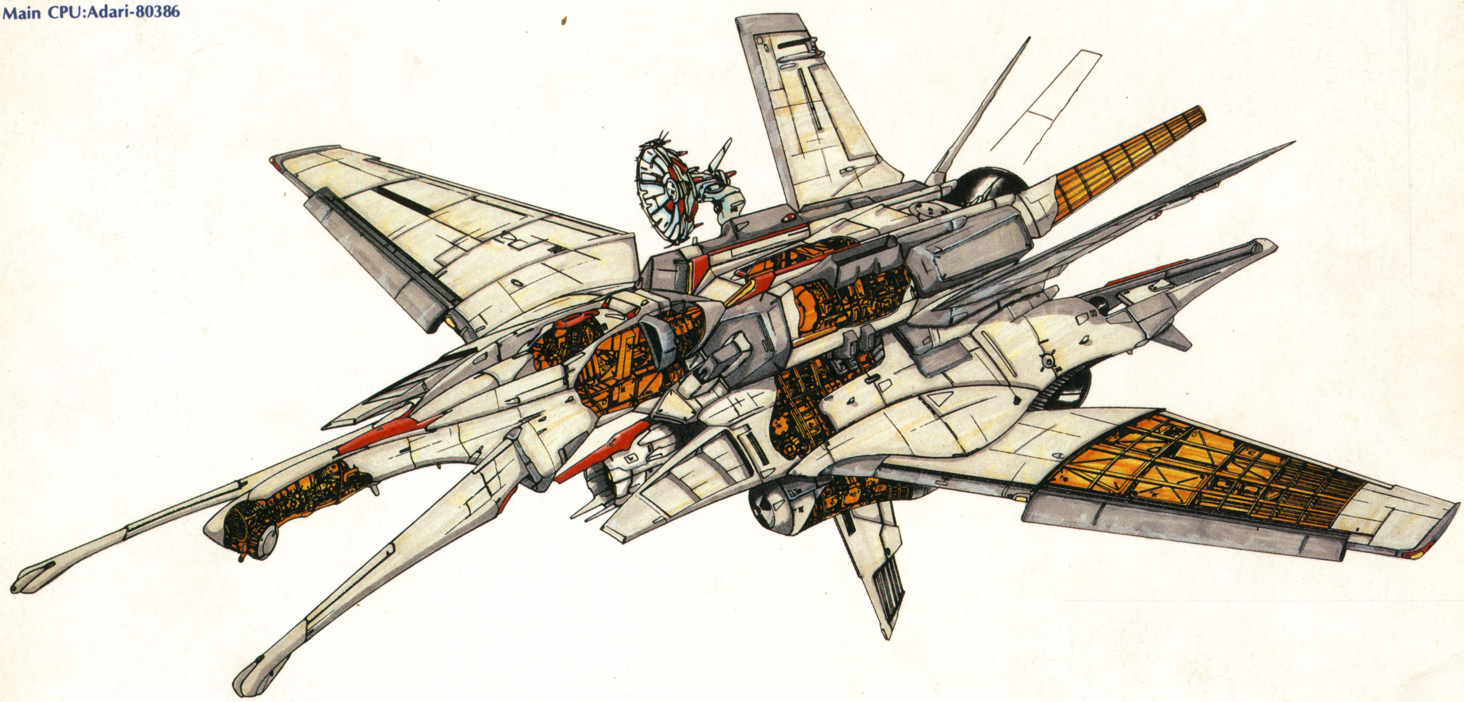
Beep ビープ 5 1989 MAY
平成元年5月1日発行(毎月1回1日発行) 第5巻5号通巻55号
発行人・孫正義
編集人・笹田幸男
発行㈱日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
電話 営業03-261-4095 編集03-265-5808
定価400円(本体388円)

STAR

スター・トレーダー
STAR TRADER

Falcom

■FENRIL Total Length:42.4m Fuselage Length:14.8m Dry Weight:68.1t
Fully-Labed Weight:113.6t Nuclear Impulse Engies X3
Thrust Ratio:6:9 Cargo Capacity:13t×1:28t×1
40t Cargo Module×1(Optional)
Crew:2crew members
Main CPU:Adari-80386



■MIDIRA In the past, this land flourished as the self-governing City of the star system. However, it has lost all of its previous vestiges and presently serves as a trding center for the guilds of the traders

■LUFA In the same manner as Midira flourished as a city of Commerce, Lufa has aspects of splendor as a planet of trade and commerce, There are a large number of private facilites and in one port of the planet, there are also humerous military facilies such as the military aircraft hangars.



今までよりも厚みを増し 重量感 たっぷりの新パッケージの中には？
1 MAPポスター（A2サイズ） 2 オリジナルDISKマット 3 マニュアル（オールカラー） 4 ファルコムカタログマガジン（なんと78Pマンガ付） 5 キャラクターステッカー 6 オリジナルDISKシール、オリジナルカラーエンベロープ（各4枚）など、まるで宝箱のようにオリジナルグッズが満載だ！

TRADER

好評発売中!!
PC-8801SR以降VAシリーズ対応
5"2D(4枚組)標準小売価格8,700円(税別)

Falcom
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市栄町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハカキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

雑誌17659-5 T4911765905409 Printed in Japan